NEW GENERATION

GUNDAM 30TH ILLUSTRATIONS TENCHI SOZO

CONTENTS

MOBILE FIGHTER
G GUNDAM
004

NEW MOBILE REPORT
GUNDAM W
016

AFTER WAR
GUNDAM X
042

∀ GUNDAM
062

MOBILE SUIT
GUNDAM SEED
098

MOBILE SUIT
GUNDAM SEED DESTINY
128

MOBILE SUIT GUNDAM SEED C.E.73
-STARGAZER-
180

MOBILE SUIT
GUNDAM 00
190

DESIRE TO GUNDAM
INTERVIEW OF GUNDAM 30TH ANNIVERSARY
232

INDEX
250

MOBILE FIGHTER

G GUNDAM





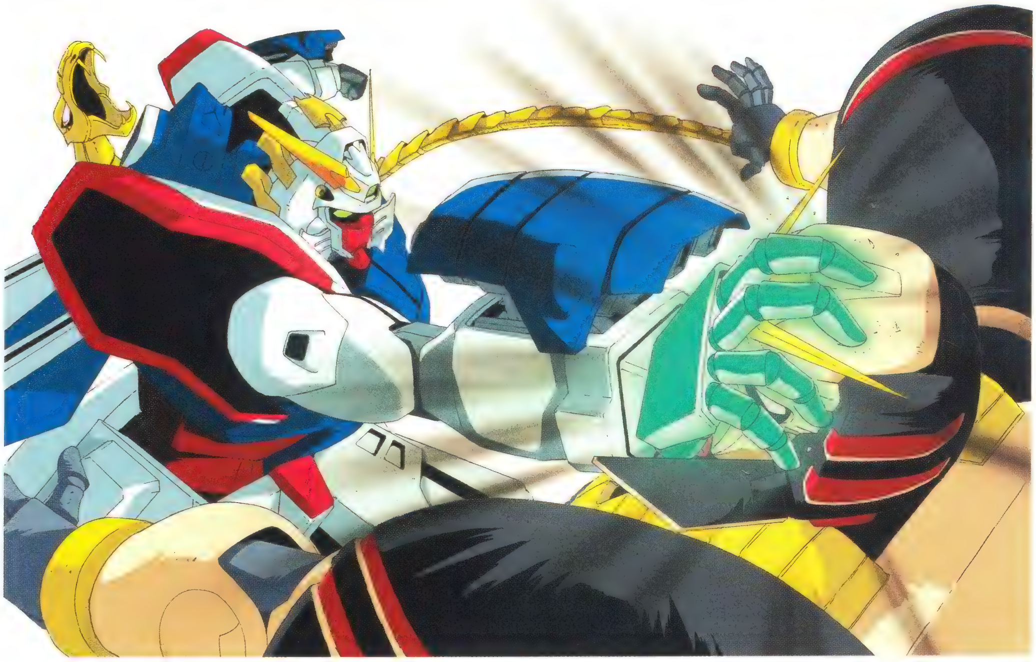


















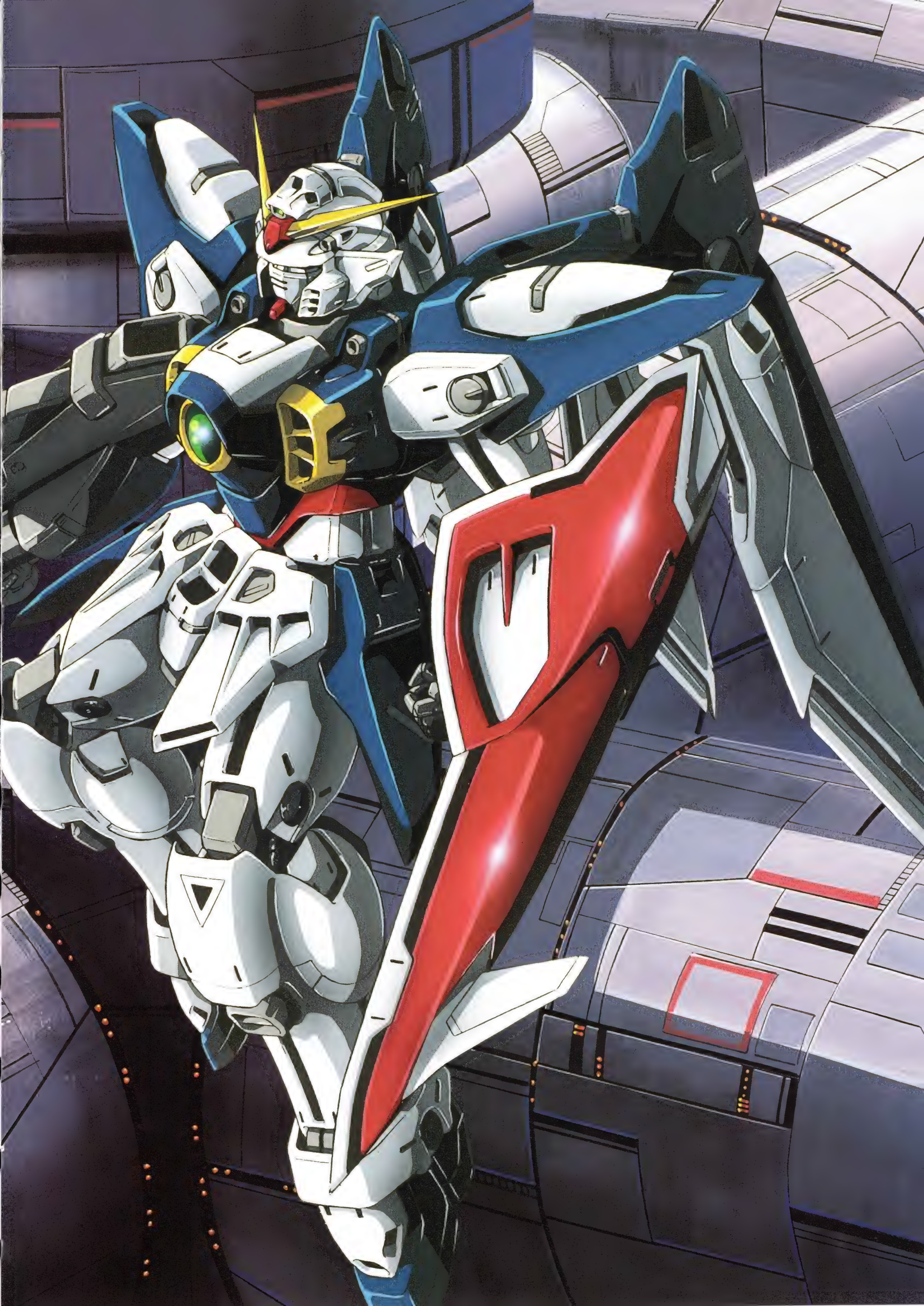


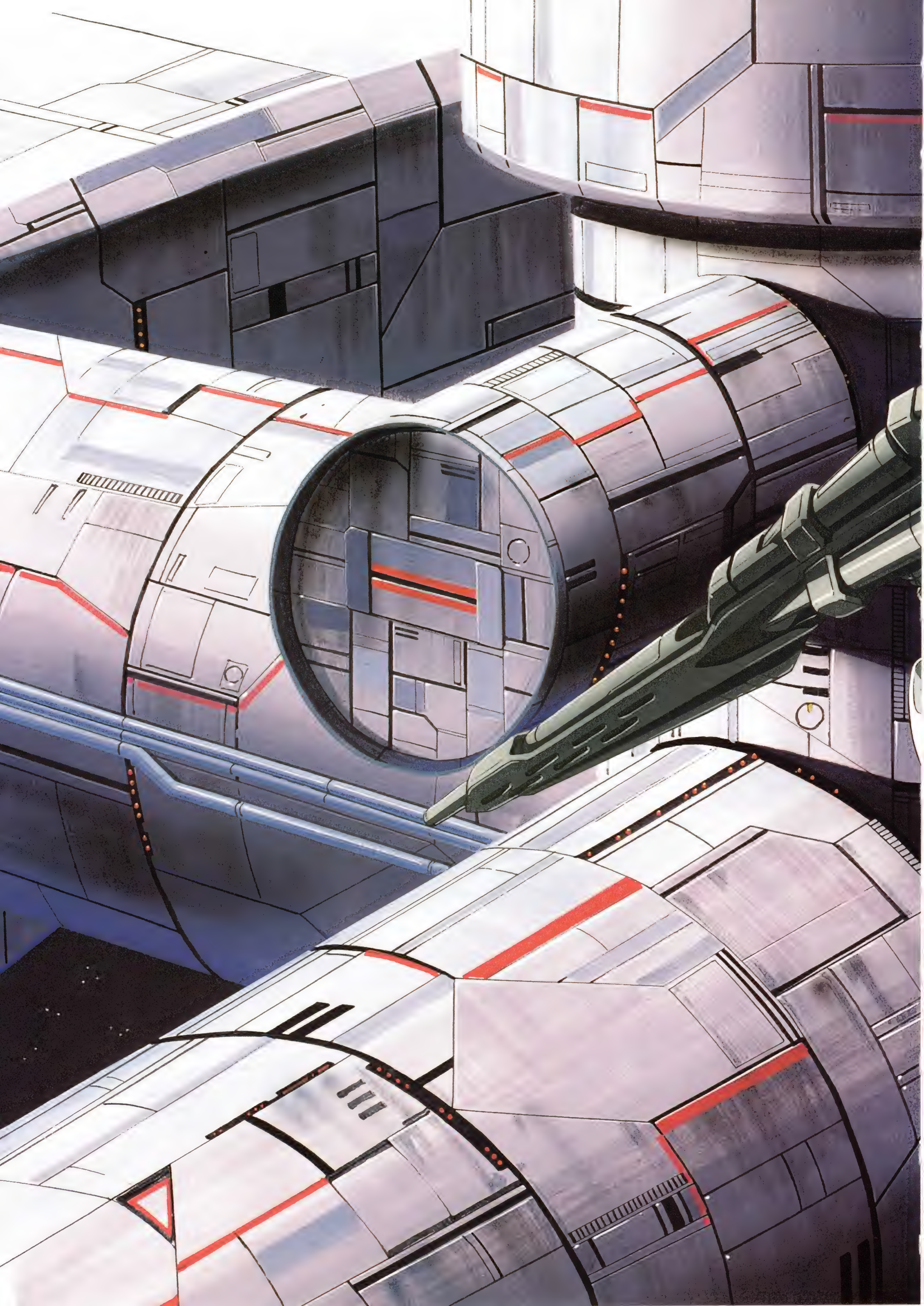




NEW MOBILE REPORT

GUNDAM W



























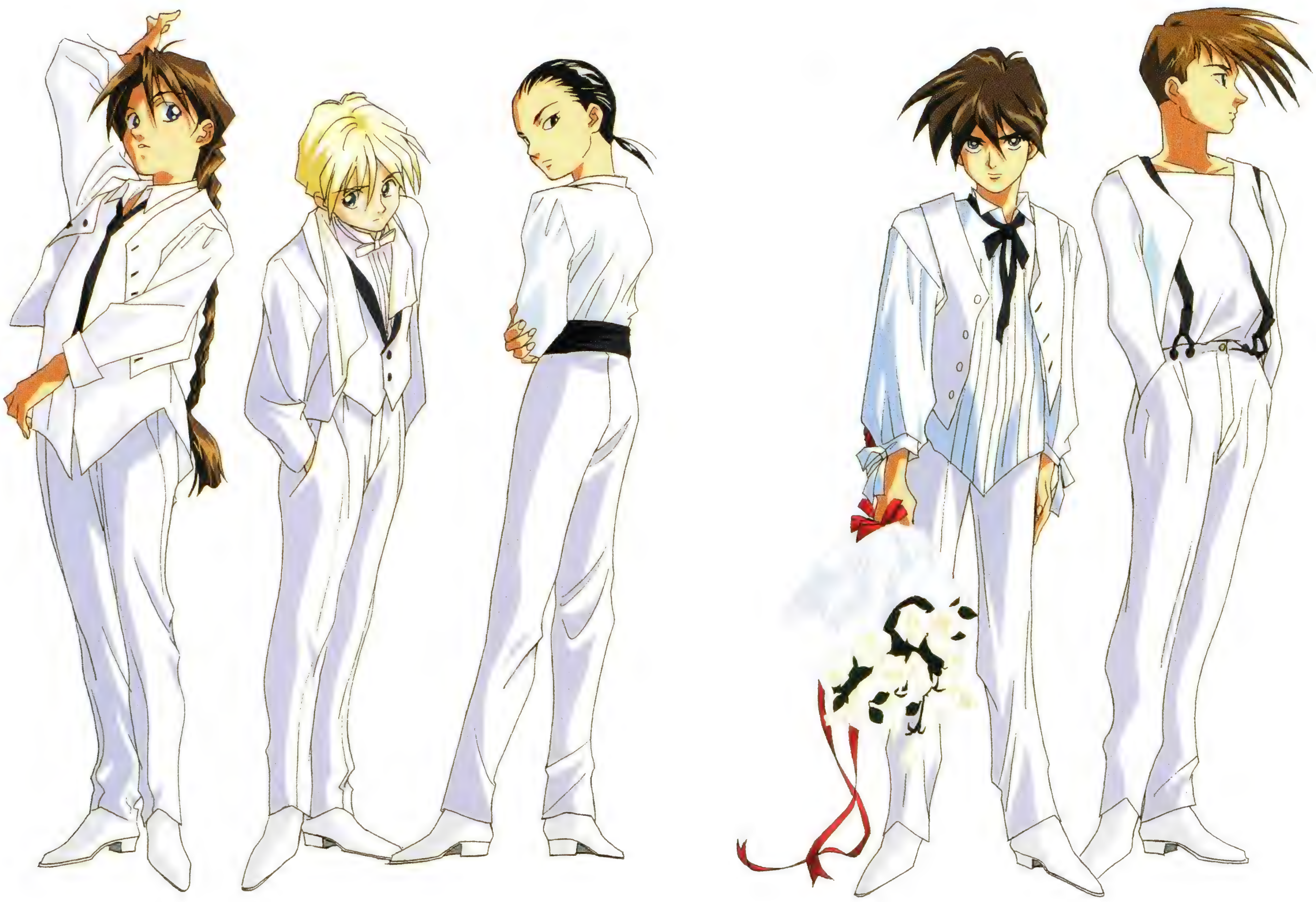






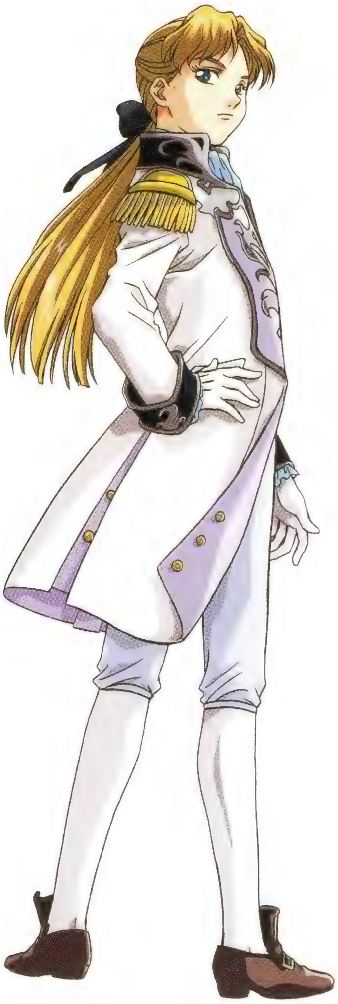








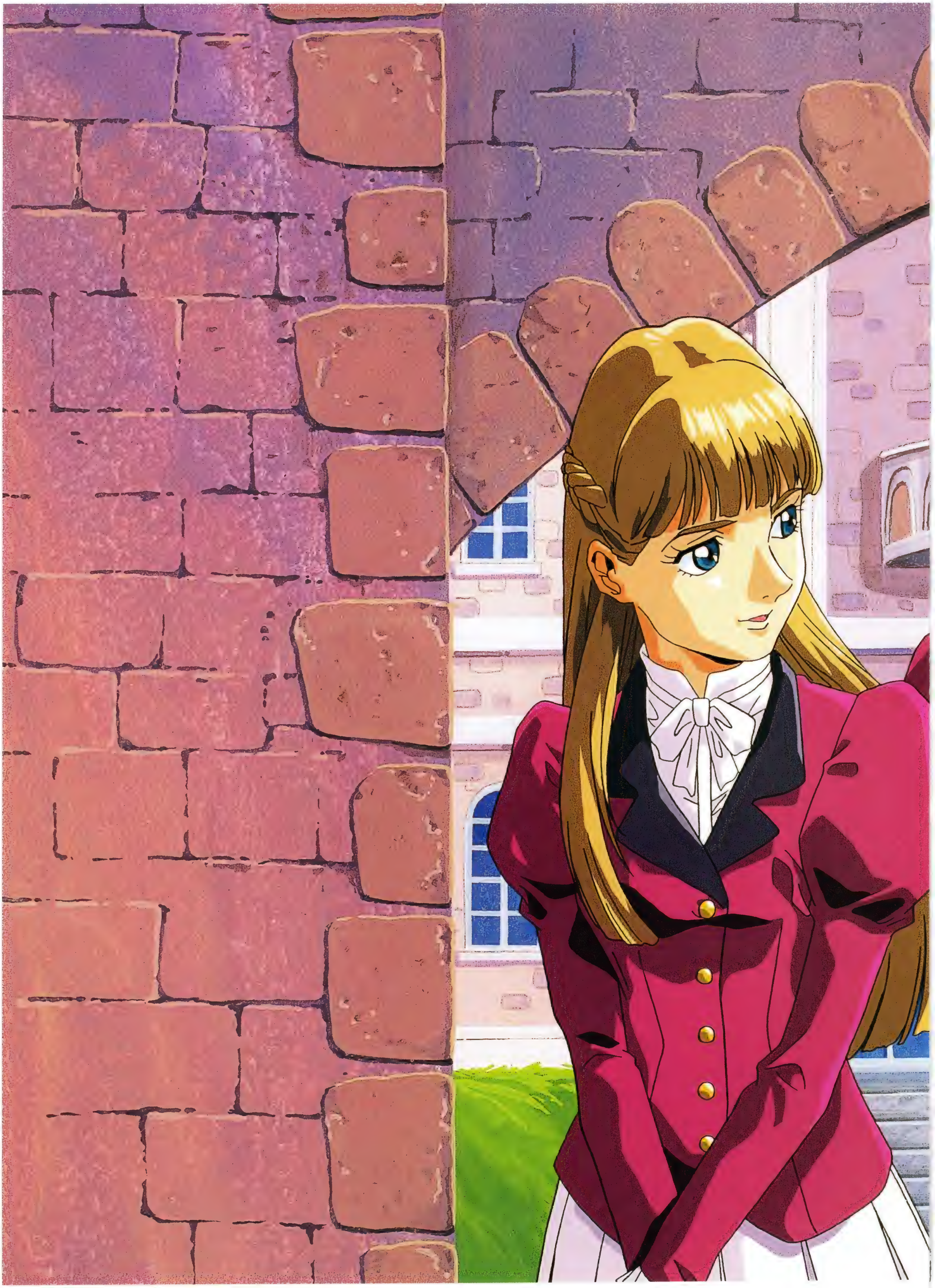







焼そば
たこ焼
わたパチ









AFTER WAR

GUNDAM X



























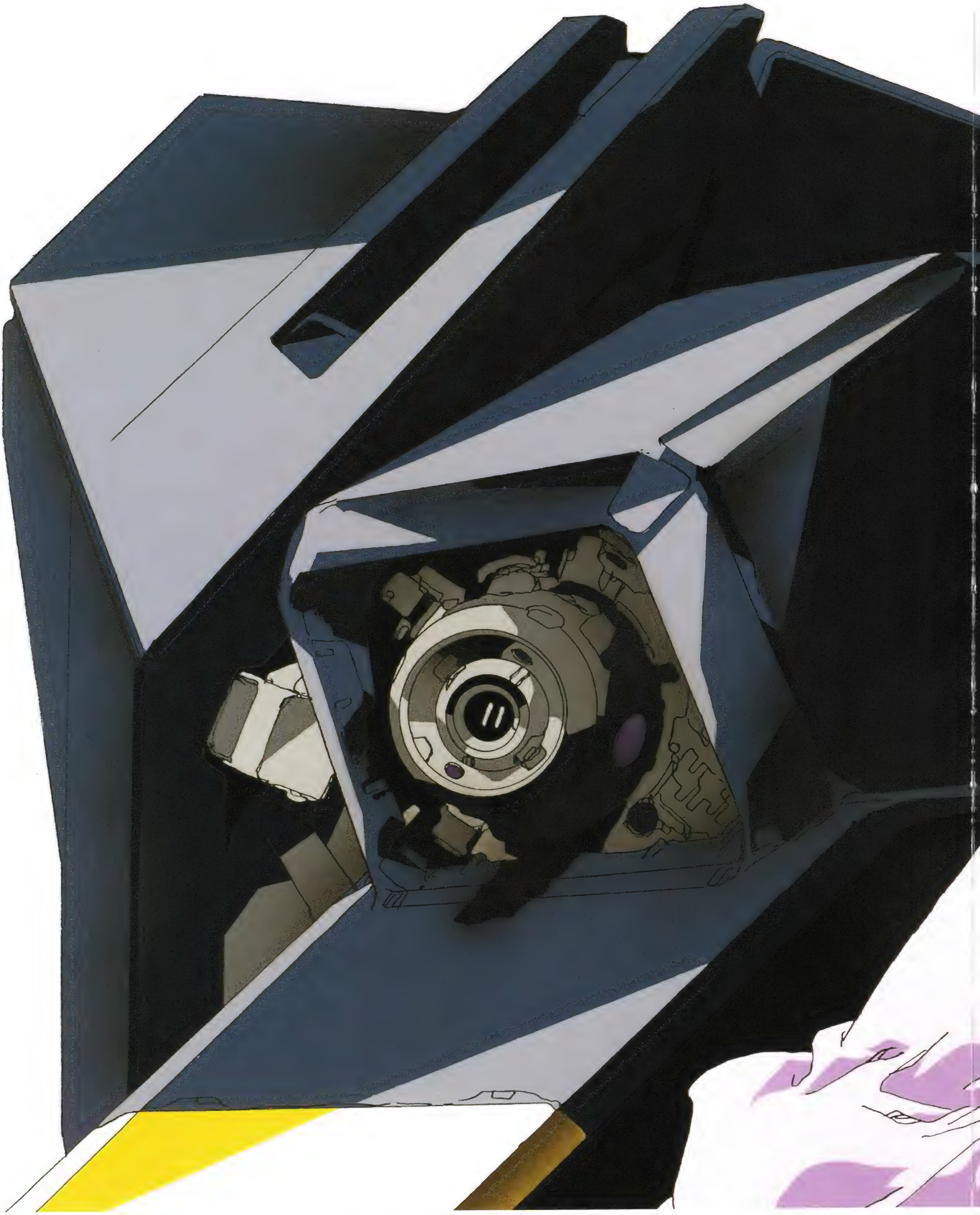












∀ GUNDAM


















MASAHIRO YAMANE





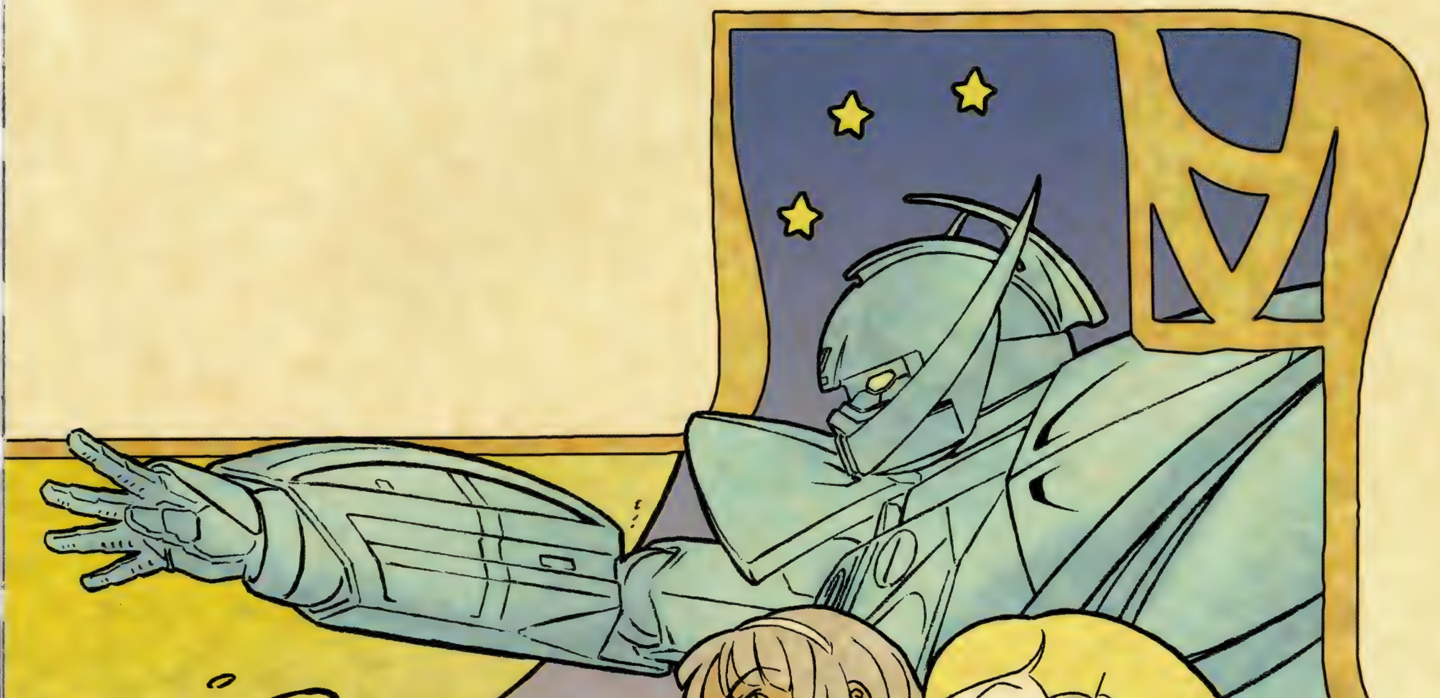




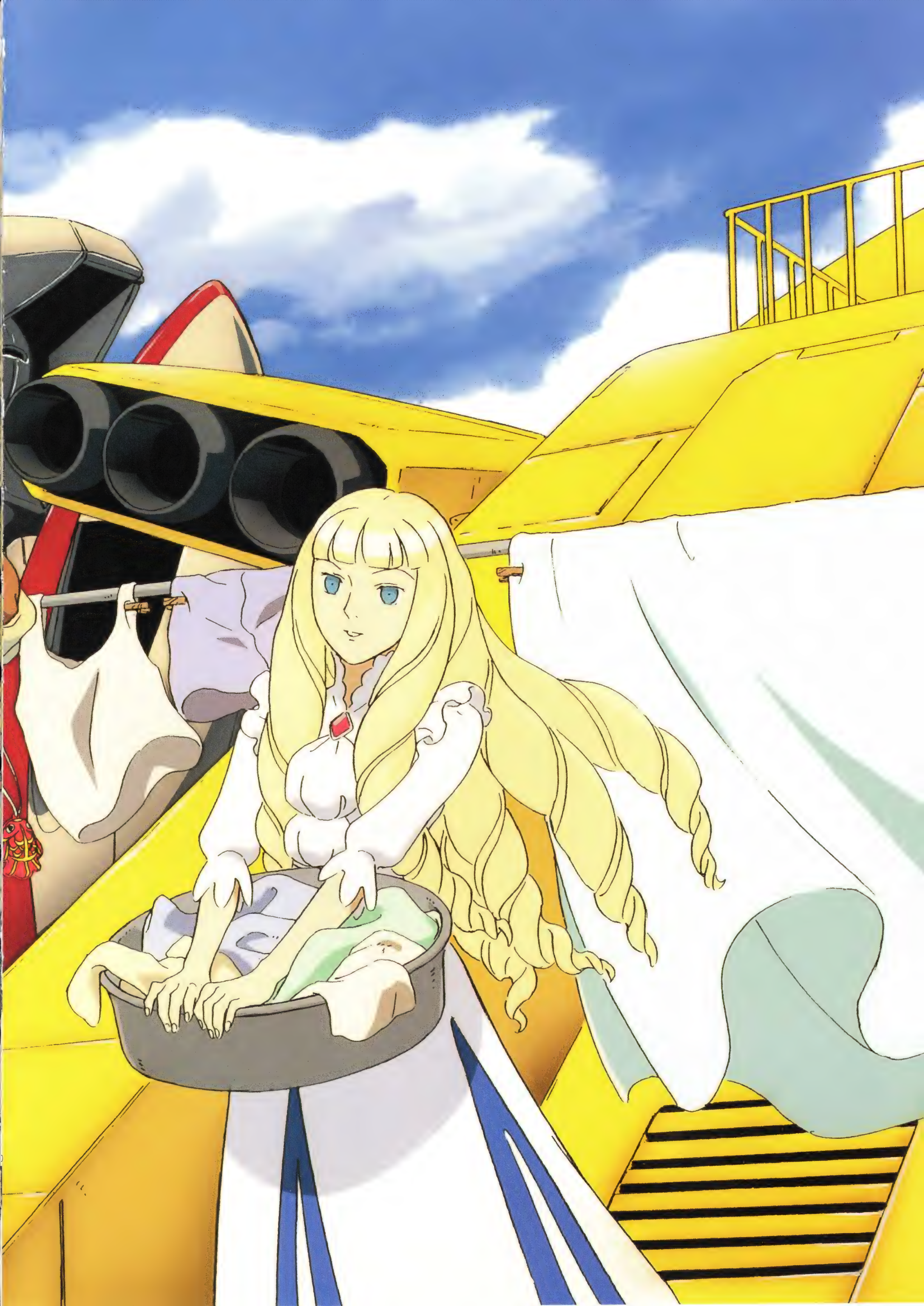


























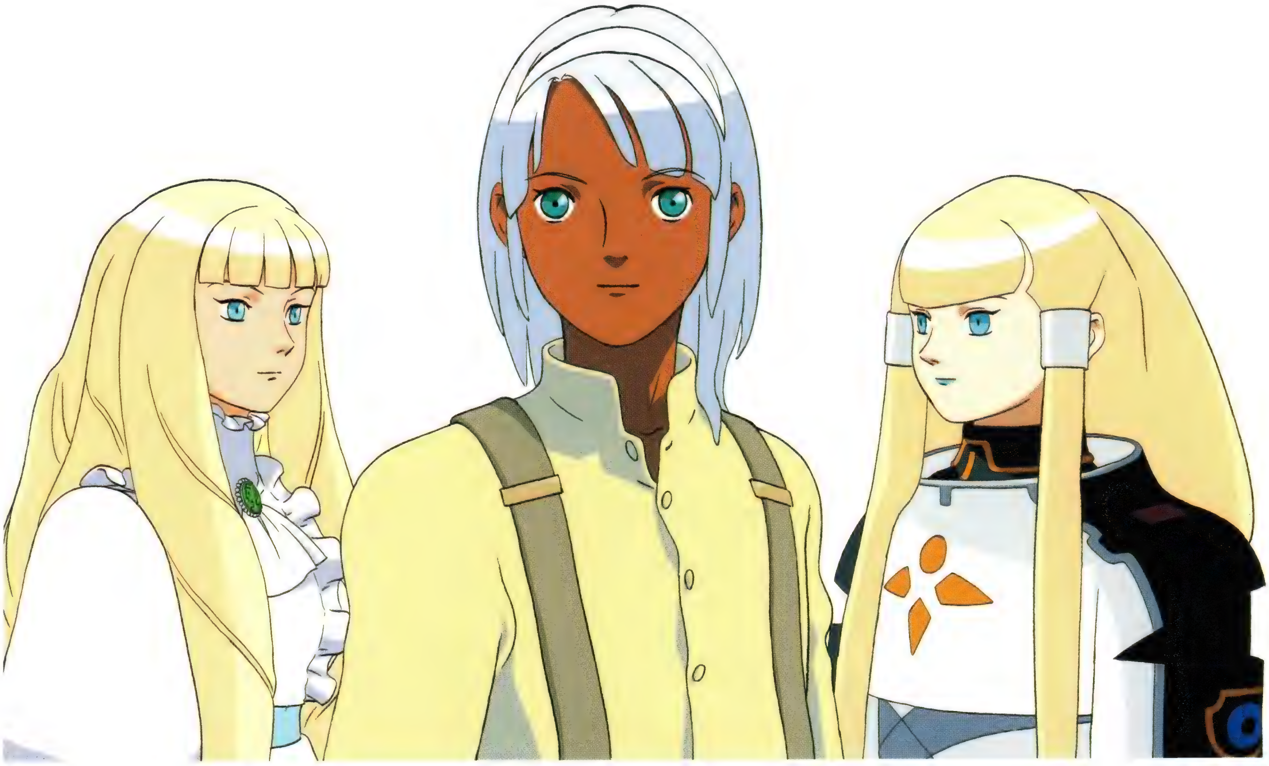




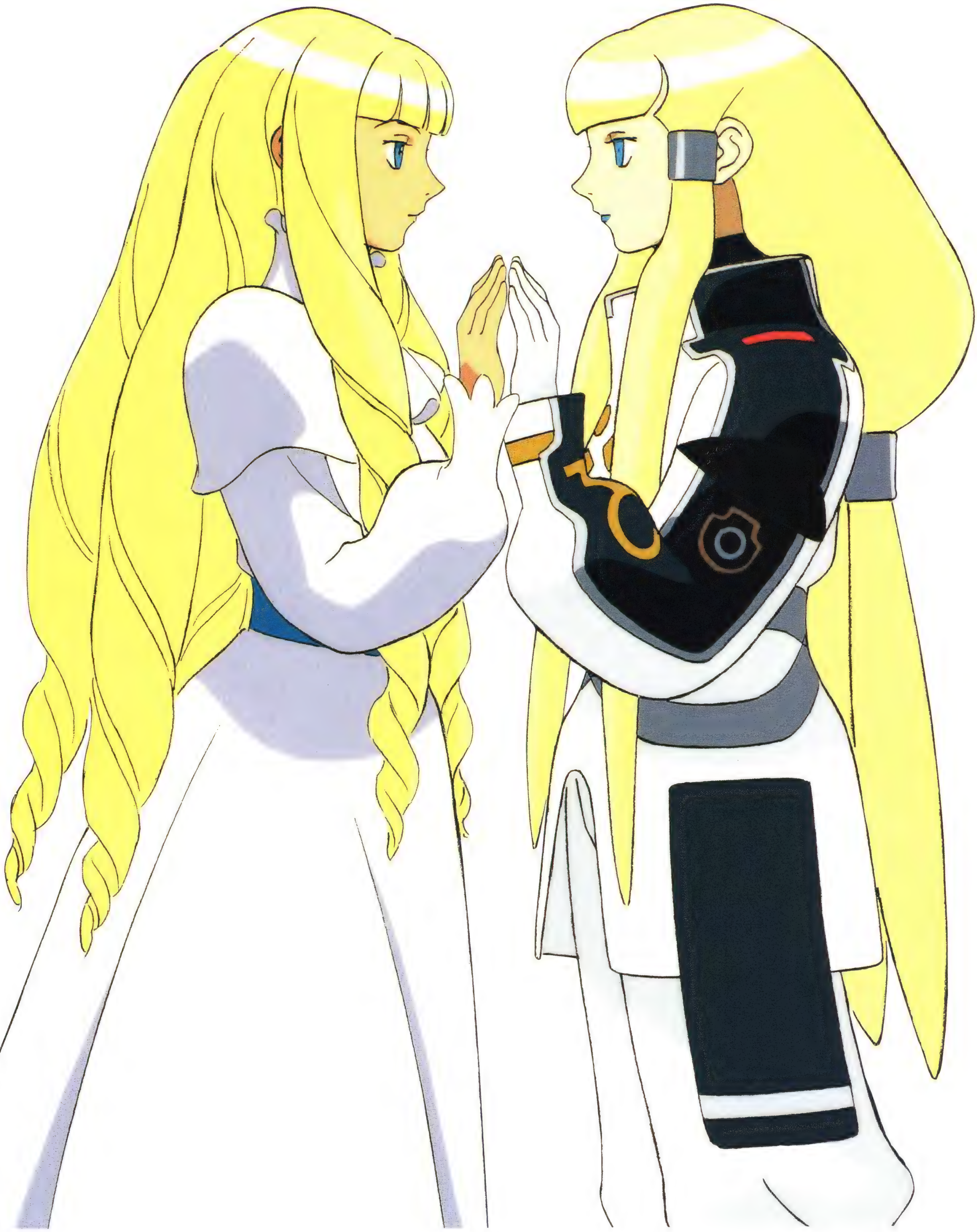





NAKATANI

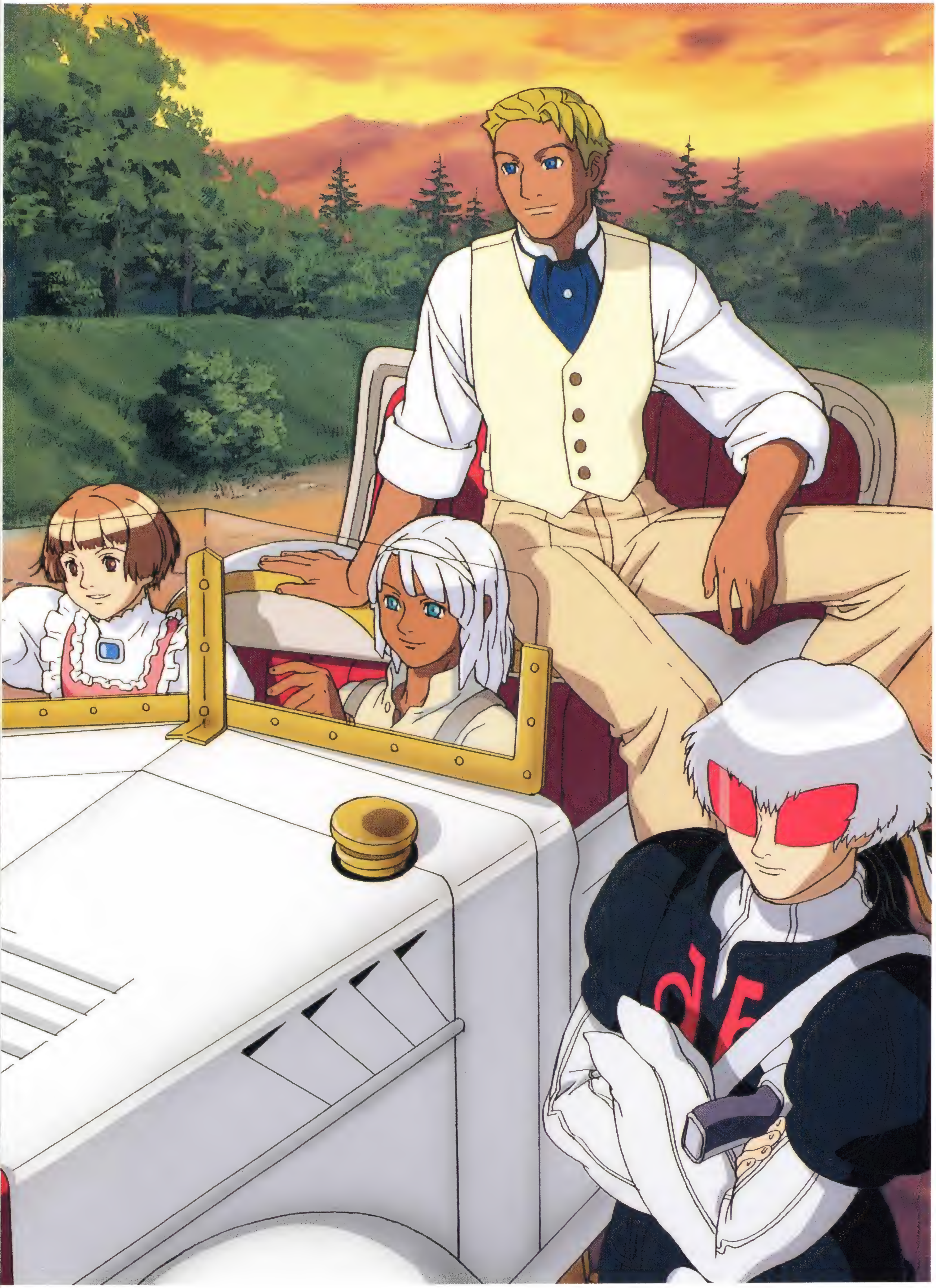


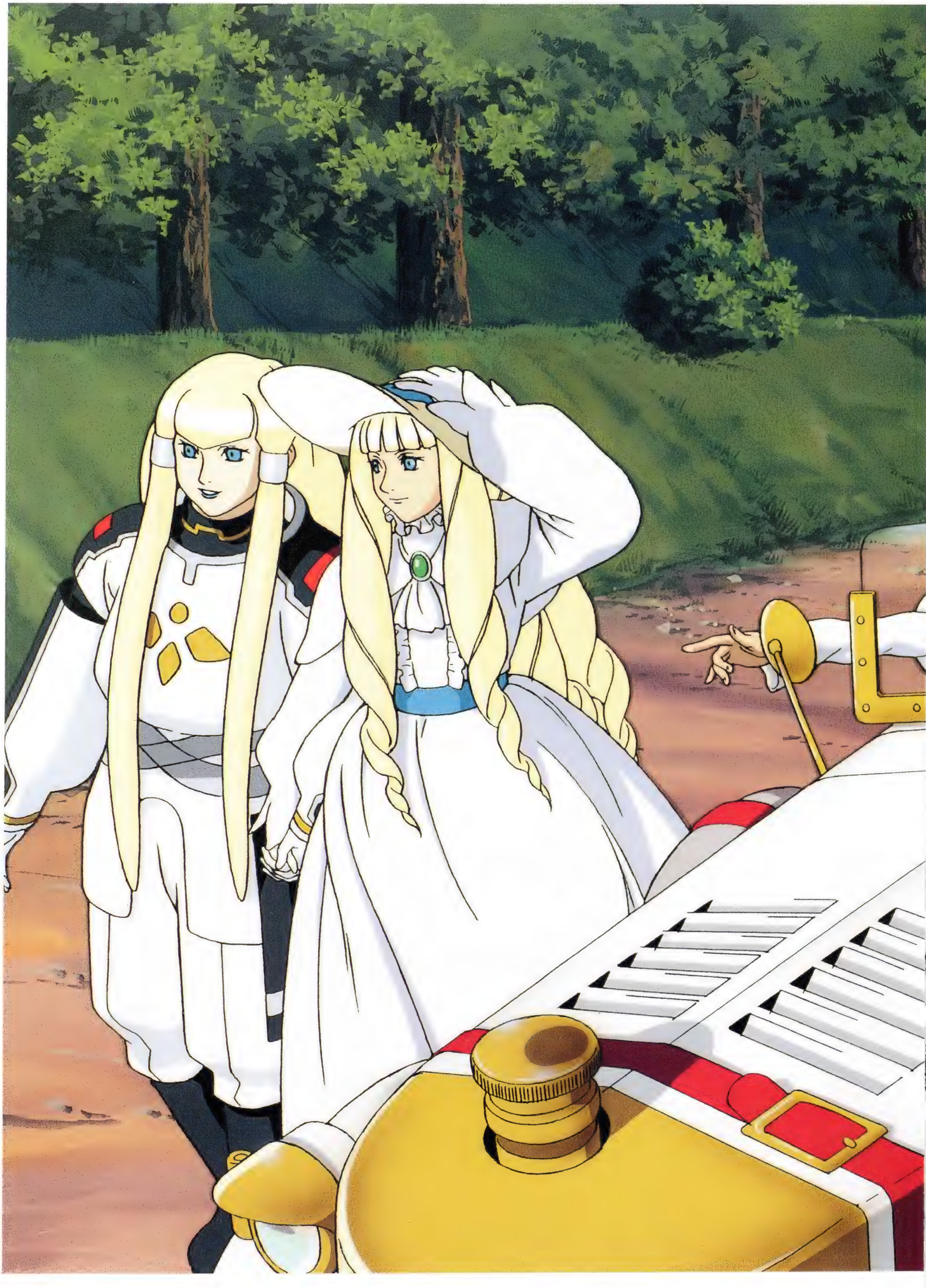
















MOBILE SUIT

GUNDAM SEED

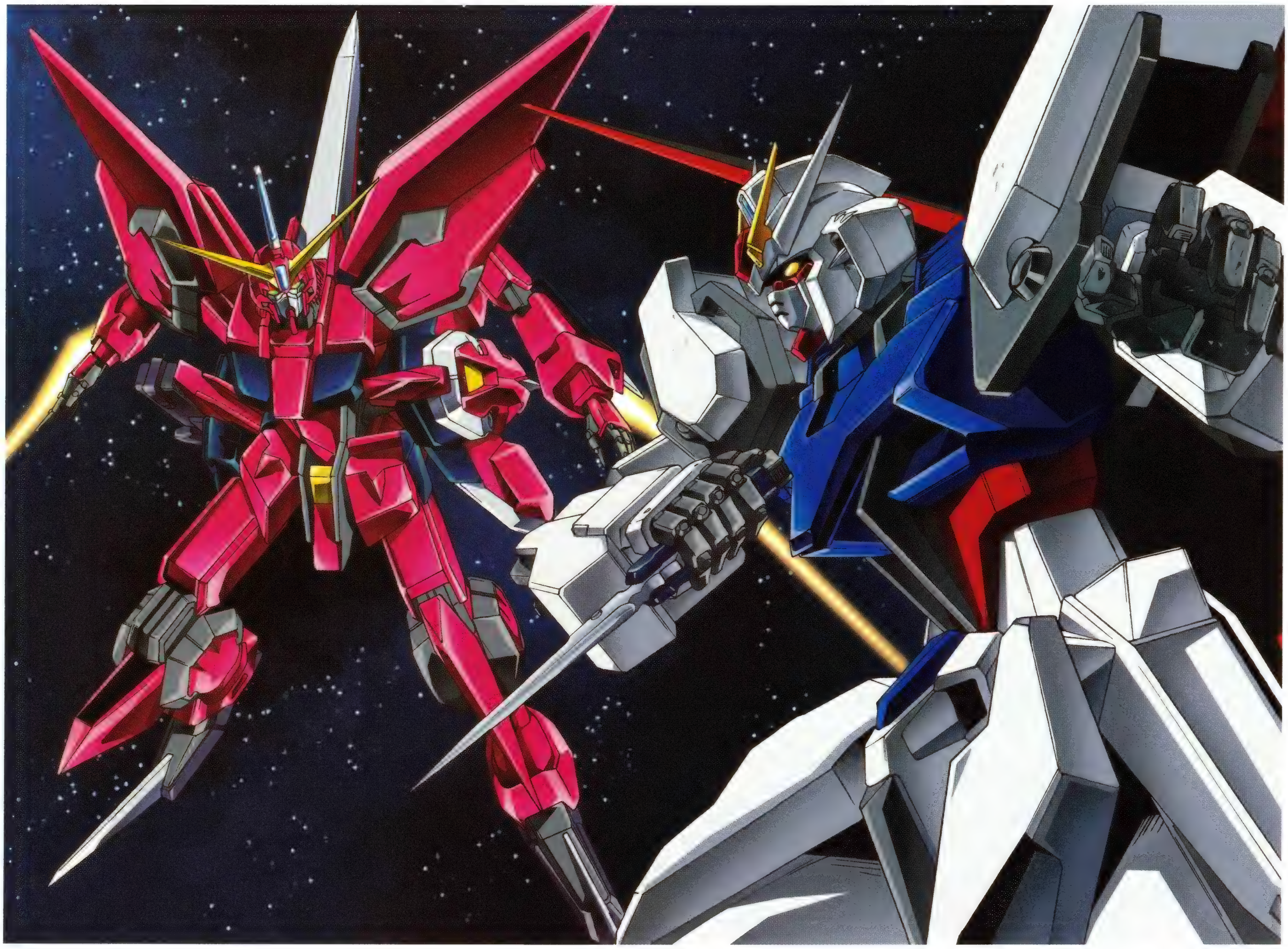





SUIT EMBEDDED TACITCAL ENFORCER



BILESUIT EMBEDDED TACITCAL ENFORCER
METEOR-01


















Y.UEDA





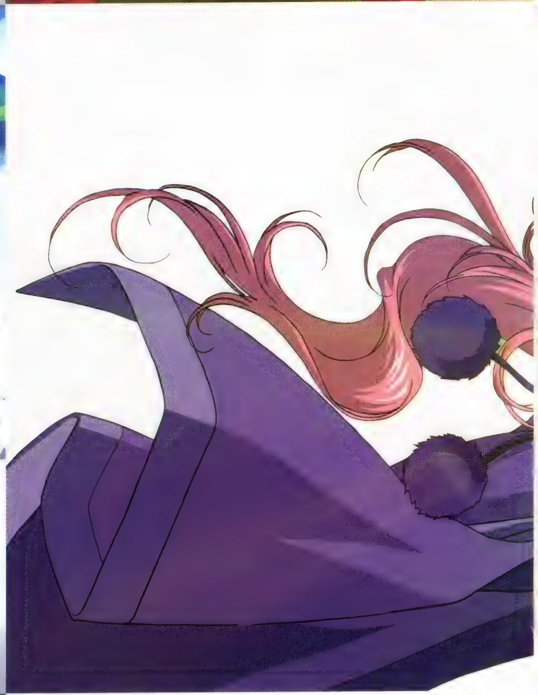




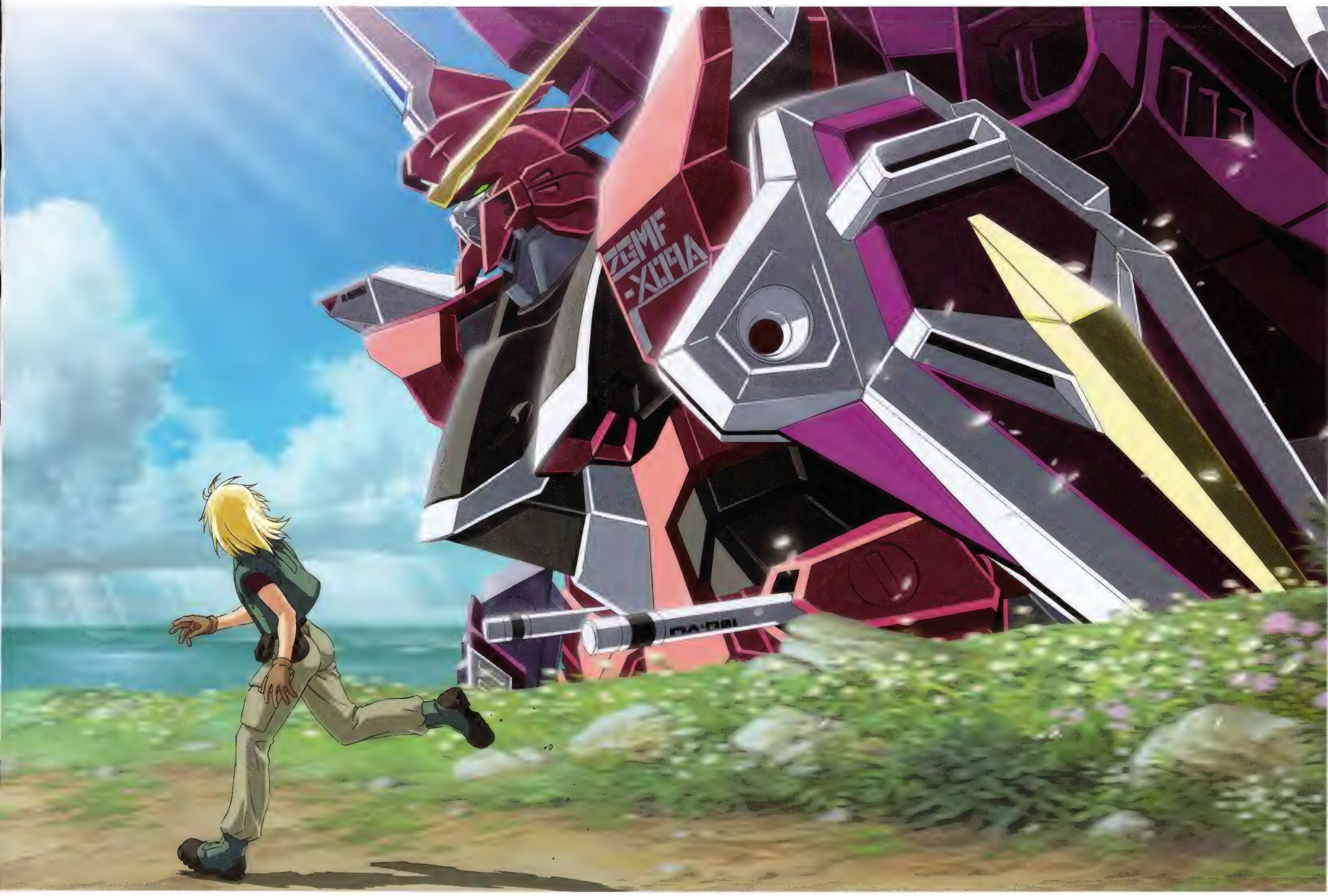











ZGMF
-X09A


























18





MOBILE SUIT

GUNDAM SEED

DESTINY

















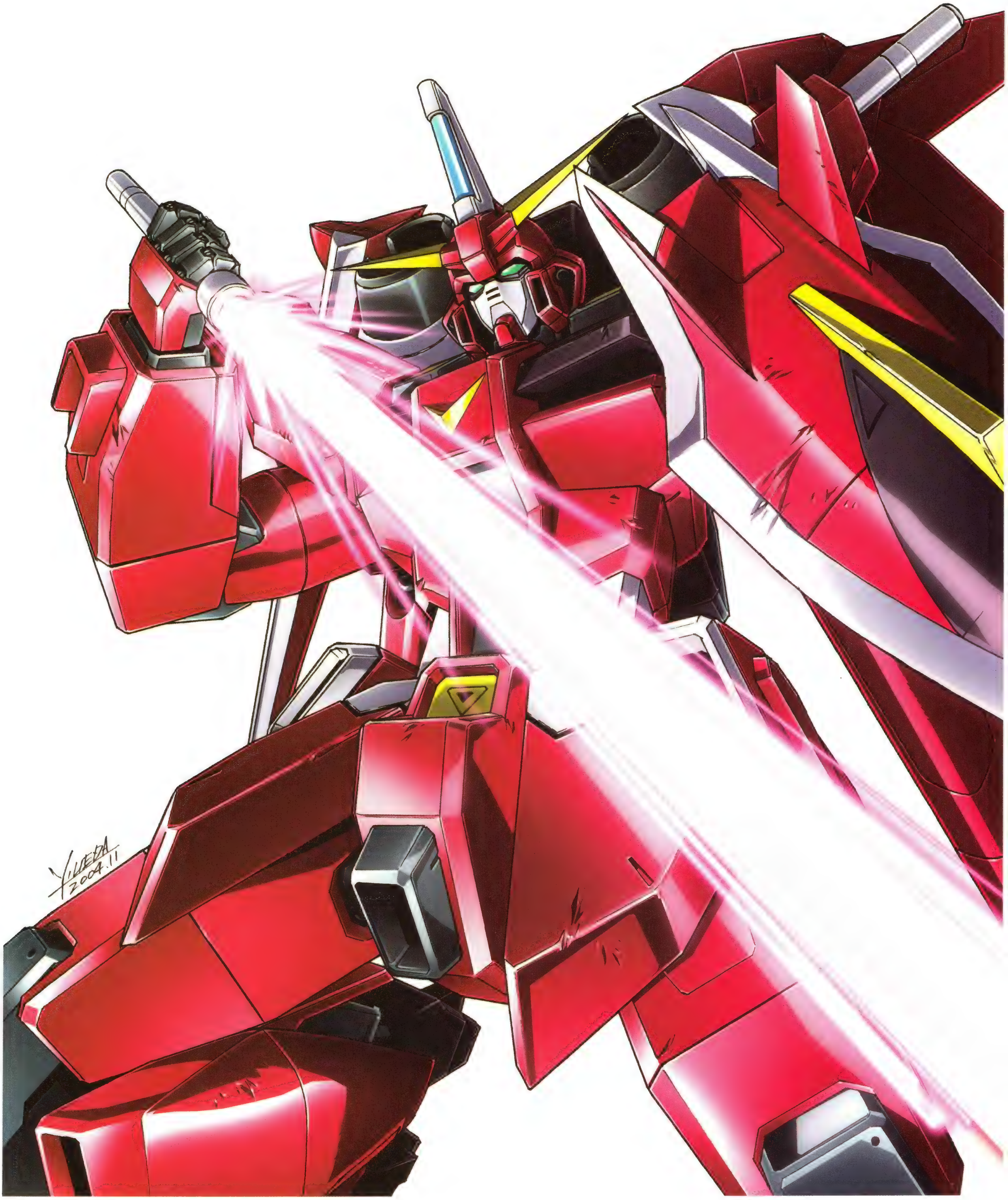


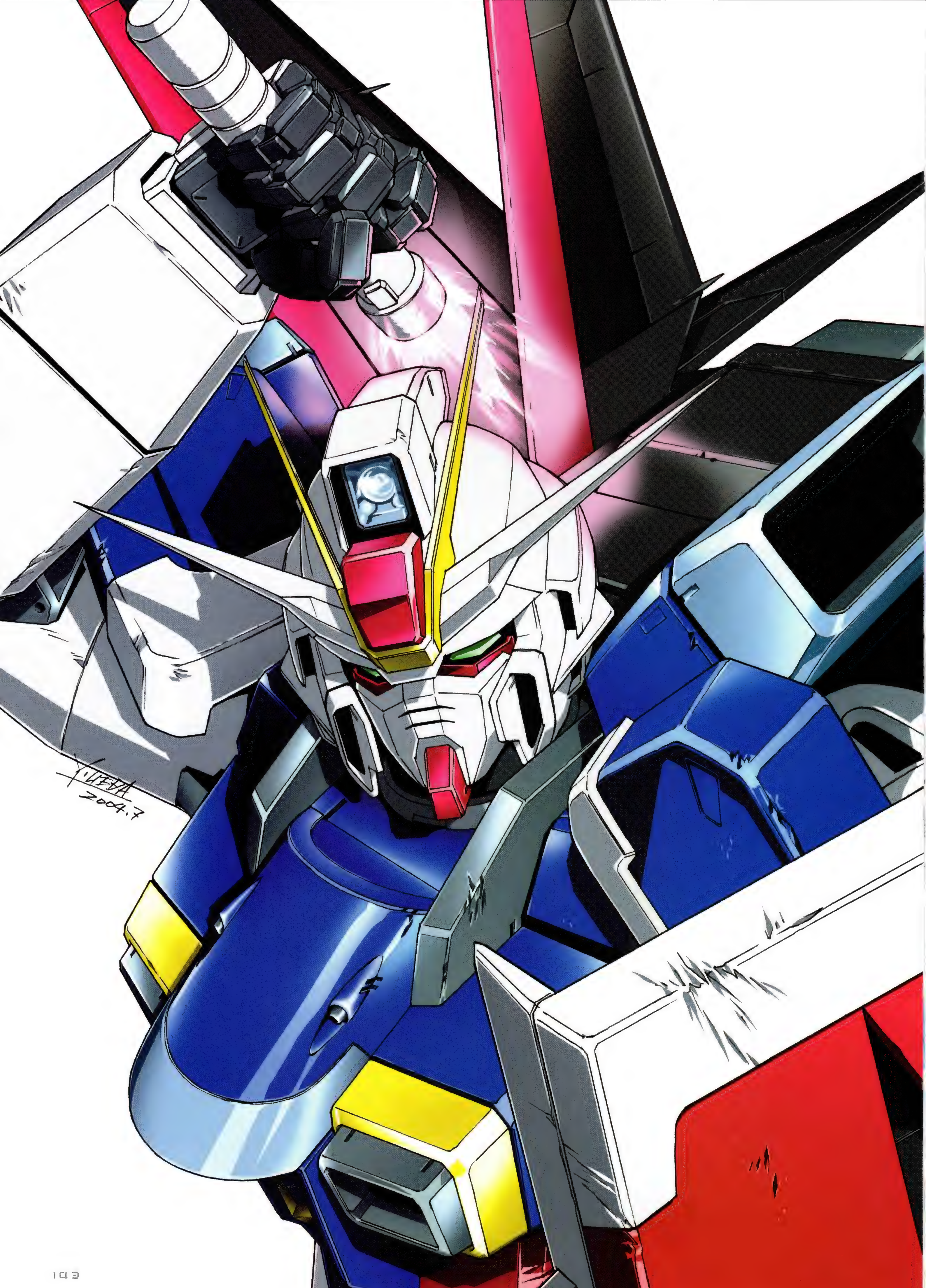









Y.UEDA
2004.11

















































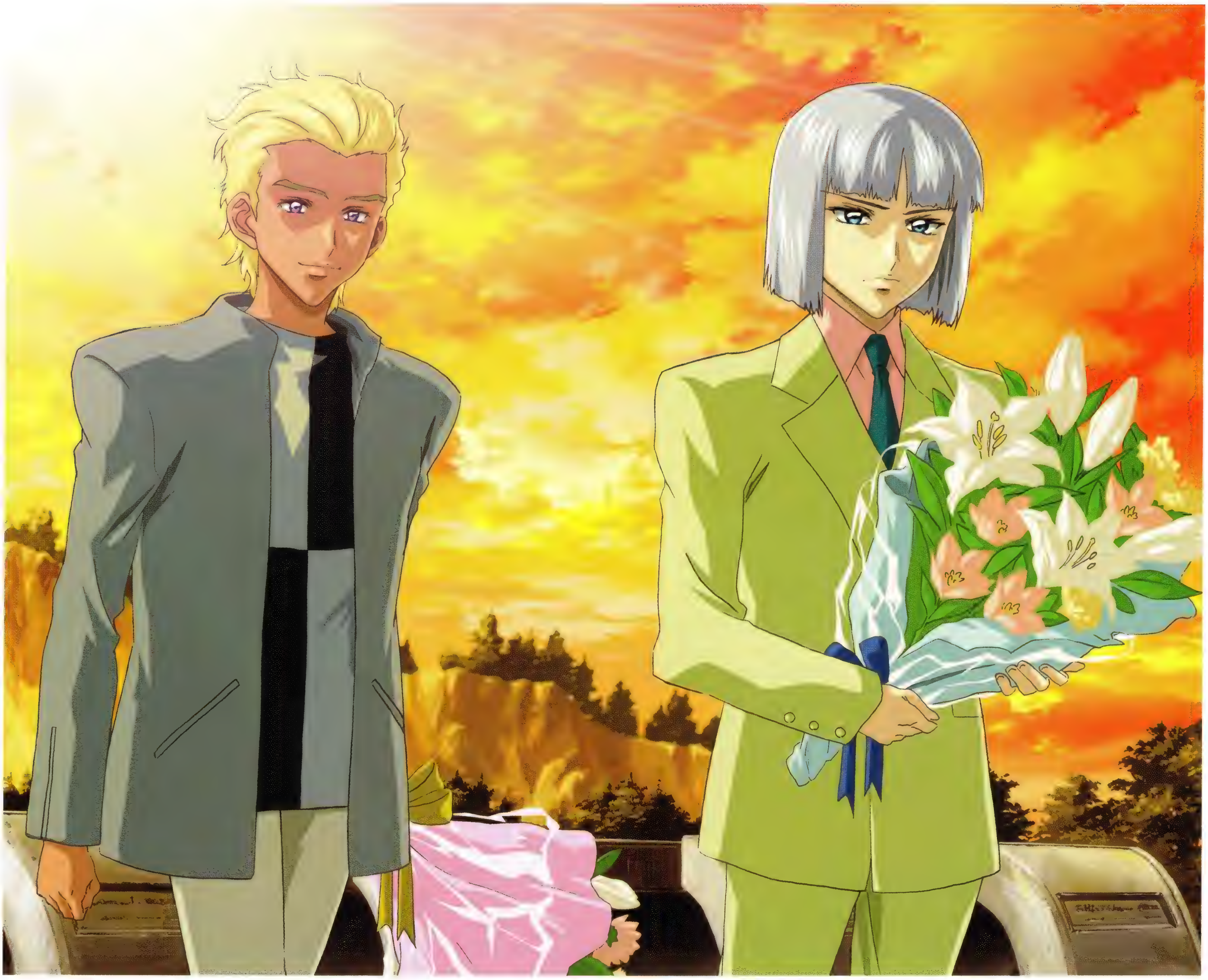


































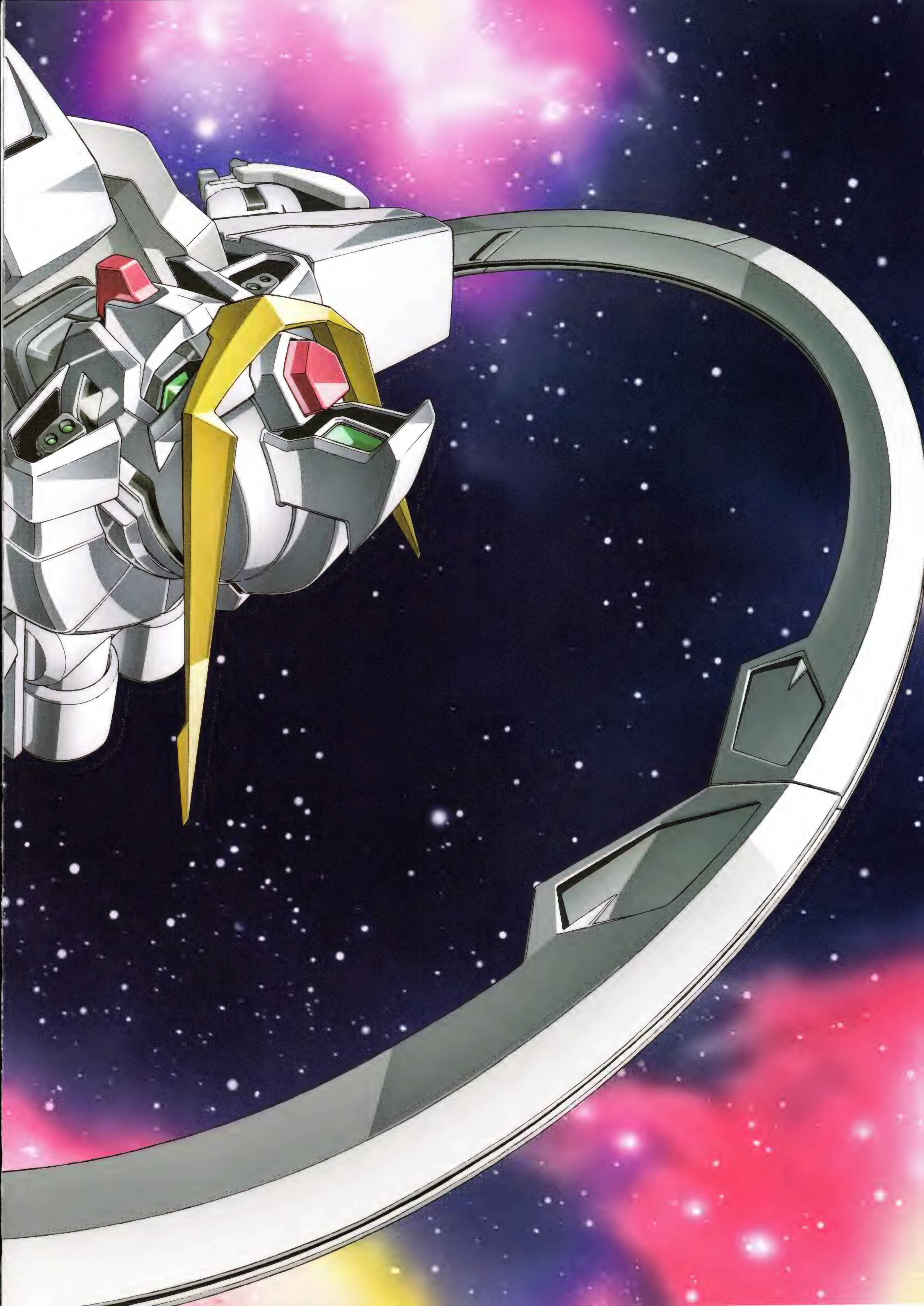







MOBILE SUIT

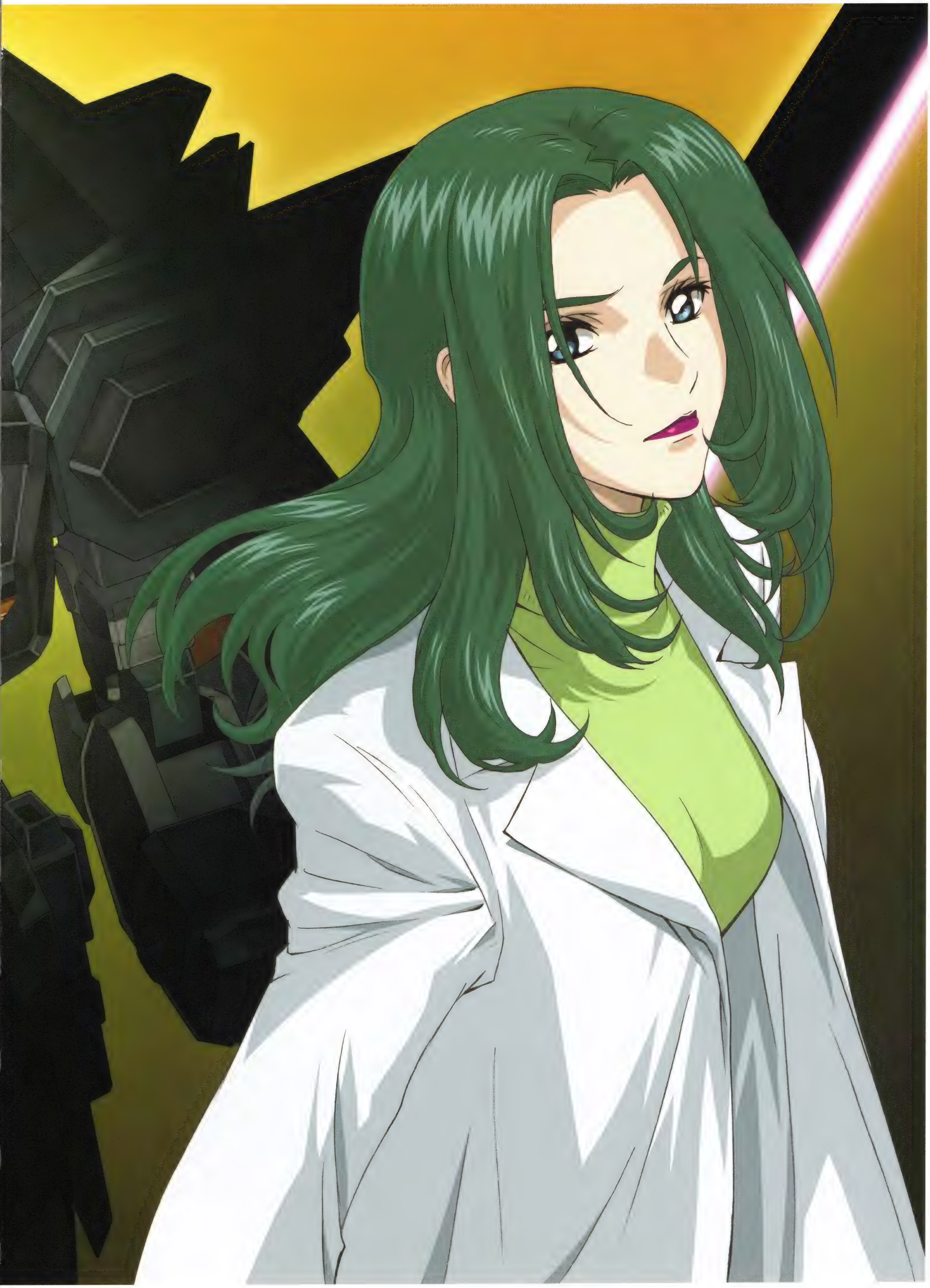
GUNDAM SEED C.E.73 -STARGAZER-



















MOBILE SUIT

GUNDAM 00

















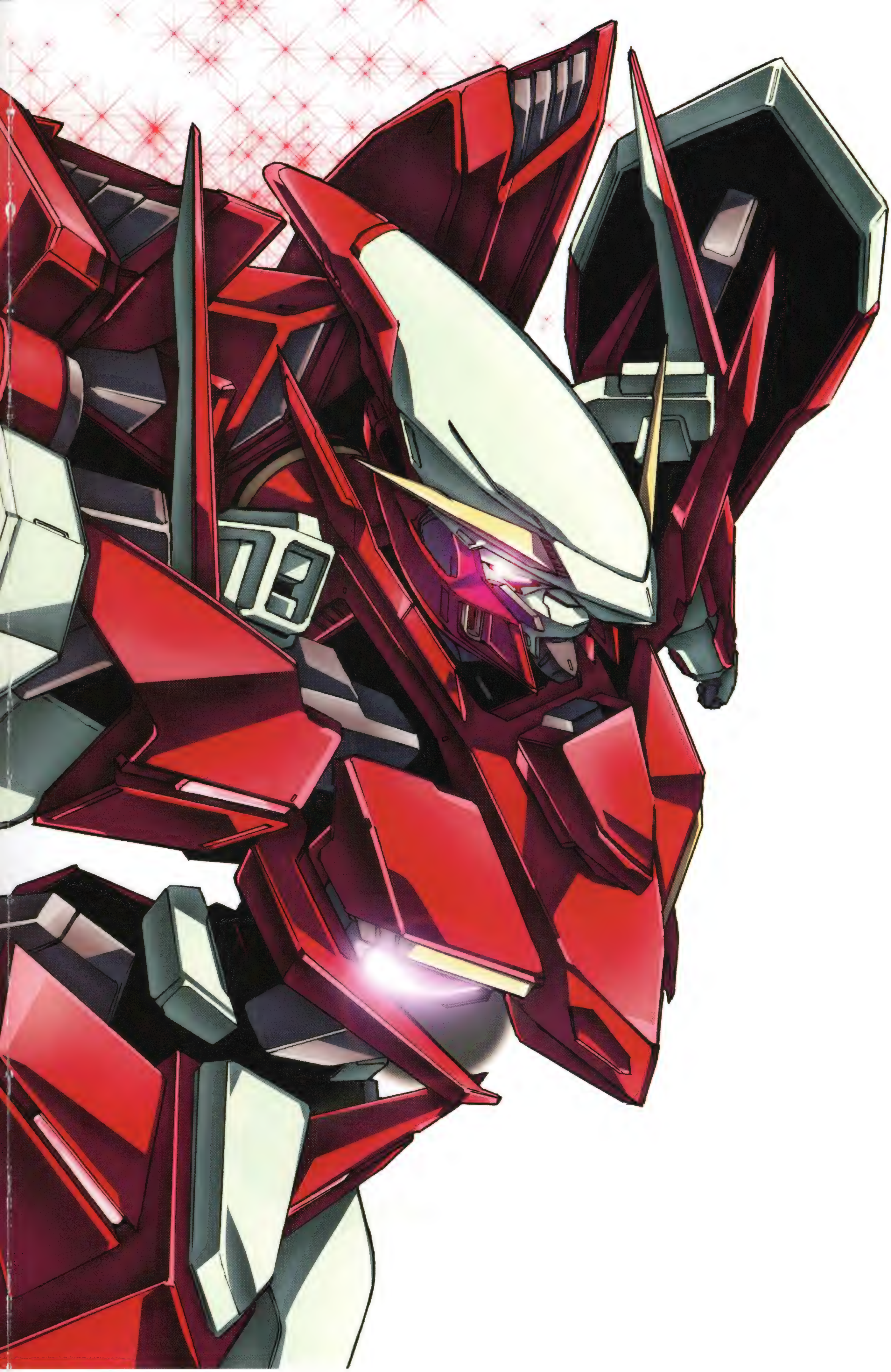

GN001
GUNDAM
GUNDAM
CELESTIAL
BEING


00
RAISER

































































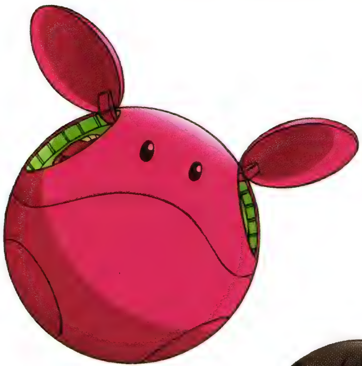




























DESIRE TO GUNDAM

INTERVIEW OF GUNDAM 30TH ANNIVERSARY

石垣純哉

――石垣さんが正式にメカニカルデザインとクレジット表記されるようになったのは『Vガンダム』からとのことですが、ガンダムへの参加自体は、それよりも前からでした。そのあたりのお話をお聞かせください。

石垣　デザイン協力という形で『F91』に関わらせてもらったのが最初です。具体的にはジェガンのリファインや、大河原（邦男）さんの描いたデザインの作画用の線減らし、あとシーブック・アノーの父親が乗っている車のデザインなどを担当しました。本編には登場しませんでしたが「メドザック」というモビルスーツのデザインも担当しました。これは元々、『F91』のラスボスとして考えられていたものなんですが、作業に入る直前、大河原さんが過労で入院されてしまったため、僕がピンチヒッターで描くことになったんです。ところが、基本スタイルがまとまったその日の夕方に、富野（由悠季）監督から「今回はお蔵入り」と設定さんを通じて伝えられてしまいました（笑）。あまりにオーバーカロリーなデザインになってしまったため、スケジュール的にムリだと。結局、監督の指示のもと、僕が再びラフを起こして、復帰された大河原さんがフィニッシュしたものが、最終的に「ラフレシア」となったんです。

――やはり、そこでの活躍が認められて『Vガンダム』での起用につながったということでしょうか？

石垣　それはないと思います。『F91』のときには直接お会いすることはなかったので、監督は最初のメカ打ち合わせで、僕のことをカトキ（ハジメ）さんだと勘違いしていたようですから（笑）。僕が起用されたのは、単にその場（サンライズ企画室）にいたからでしょう。ただ、そのとき、その場にいるということが大事なんだと今では思っています。

――その『Vガンダム』では、敵方モビルスーツを大河原さんと分担する形で担当されました。

石垣　大河原さん、カトキさん、そして僕とで、次期ガンダムデザインの立体コンペをした結果ですね。大河原さんもカトキさんも、その時点で最終デザインに近いものを、とてもリアルに作り込んできたのに対し、僕はバルサ材を削っただけのこけしみたいなものを出したわけですから勝てるわけがない（笑）。それでカトキさんのデザインが主役機になって、大河原さんが敵側のメインを、僕が敵側のサブということになりました。

――石垣さんの担当したモビルスーツというと、「シャッコー」が印象的です。特に足首がないというデザインが目を引きました。

石垣　そのころのガンダムは『0083』の完成度が高かったこともあって、「ガンダムのモビルスーツはこうでなければならない」というような枠組みができつつあったんですね。でも、まだ若かった僕は、せっかく違うデザイナーが担当するんだから似たようなものを描いてもしょうがないなんて反骨精神を出して、ああいうデザインにしてしまったんだと思います。ニーズとかそういうのをまったく理解していなかった（苦笑）。当時、賛否両論あったことはよく覚えています。

――あのような尖ったデザインに対し、監督からは何か言われましたか？

石垣　監督からは何も言われませんでしたね。むしろ、守ってくれたぐらいです。僕のデザインは、ハイレグの腰部分などがプラモデル化しにくいということで、プラモデル製作サイドから変更要望が下りてきていたそうなんですが、監督がそこをスカート型に変えてしまうと特徴が失われてしまう、と突っぱねてくれたと聞いたことがあります。

――『Vガンダム』にはその後のアニメ界を支える多くの実力者が集っていますが、その中で特に印象に残っている方はいますか？

石垣　やはり、デザインのパートということで、カトキさん、逢坂（浩司）さんですね。

――逢坂さんは、キャラクターデザインの担当でしたが、石垣さんと直接関わられることはありましたか？

石垣　まだ新人だったころ、スタジオの飲み会で末席に座っていた僕に気を使って声をかけてくれたりするような人でした。担当分野が違うので、アニメーターさん同士の交流とは少し違ったのかもしれませんが、『Vガンダム』以降の仕事でも、逢坂さんがスタッフとして入っていらっしゃると安心しましたね。『Vガンダム』のLDジャケットや、DVDジャケットを2人で担当させてもらったのは良い思い出です。LDのときは、レイアウトはすべて逢坂さんにお任せしていたんですが、DVDのときにはレイアウトを半分、担当させてもらえるようになりました。

――この画集にもお2人の共作が収録されています。さて、その後『Gガンダム』には参加されなかったものの、『ガンダムW』『ガンダムX』『∀ガンダム』と、多くのガンダム作品に参加されています。

石垣　『∀ガンダム』では、コクピットのデザインなど、ちょっとした部分だけでしたけれど……。しかもそれ以降は、今冬の『ガンダムUC』までご無沙汰でしたね。

――『ガンダムUC』では具体的にどのようなことを手掛けていらっしゃるのですか？すでにモビルスーツデザインは、小説の段階で殆ど完成されていたわけですが……。

石垣　カトキさんのスケッチから3Dに起こす際に、古橋（一浩）監督の要望を盛り込みながら指示を出したりとか、各モビルスーツのコクピットをカトキさんの資料をもとにリファインしたり、サブメカを描き起こしたりとか……作品を作り込むに当たって必要になったことを何でもやるといった感じですね。監督が主砲を真上に打ちたいと言えば、そのためのアイデアをひねり出したり……ホント、いろいろです（笑）。

――ファンの間では、そろそろ石垣さんのデザインしたガンダムを見たいという意見も多く聞かれます。そのような声に対して、ご自身では今、どのようにお考えですか？

石垣　そんな声があるのかどうかはわかりませんが、やってみたいという気持ちはありますね。それもガンダムだけじゃなくて、作品に登場するすべてのモビルスーツをデザインしてみたい。やってみたらキツくて逃げ出してしまうかもしれませんけど（笑）。メカデザイナーとしていつかは挑戦してみたいですね。

石垣純哉（いしがきじゅんや）

'67年、静岡県生まれ。高校卒業後、サンライズ企画室に毎月デザイン画を送付する中、誘われて上京。『勇者エクスカイザー』でデビューし、『機動戦士ガンダムF91』に参加。現在は最新作『ガンダムUC』にてメカニカルデザインなどを担当。

山根公利

――数々のシリーズに参加されていますが、初めて携わったのは『機動武闘伝Gガンダム』になりますか？

山根 そうですね。当時はまだアートミック【※1】に在籍していたんですが、出渕裕さんにサンライズを紹介してもらったんです。今では信じられないんですけど、『Gガンダム』の初期は、火星を舞台にしたハードなSF作品だったんですよ。それがいつの間にか格闘物に変わっていったんです（笑）。

――『第08MS小隊』や『MS IGLOO』でのデザインを拝見すると、相反する作品という印象です。

山根 もともと戦記物を読んでメカが好きになったので、ロボットよりも戦車やメカにシンパシーを感じますね。

――仕事として関わられる前は、ガンダムにどんな印象をお持ちでしたか？

山根 僕の田舎の島根では、ファーストガンダムの放送は日曜の朝8時からでした。当時は『宇宙戦艦ヤマト』【※2】ブームもあって、「もうロボットアニメの時代は終わった」と思っていて特に見たいとは思っていなかったんです。でも、偶然に学校の教室のTVでガンダムを見て、衝撃を受けたんですよ。特にザクが量産された兵器であることが驚きでした。ロボットが兵器として量産されていることで大人っぽい印象を受けたんです。さらにザクのデザインもパワードスーツ的で、無駄のない機能的な匂いが魅力的でした。

――バックボーンが戦記物ですと、キャラクター性の強い『Gガンダム』には、戸惑いを抱かれたのでは？

山根 アートミック時代もキャラクター性の強いメカとは無縁ではなかったのですが、大河原邦男さんが描くモビルファイターには、すごく底力を感じました。振り返ってみると、最初からリアルなガンダムじゃなくてよかったと思うんです。僕、実はロボットが苦手なんで（笑）。『Gガンダム』では、ロボットを描く練習をさせていただいたという印象です。

――では『第08MS小隊』で、ついにご自身の得意なフィールドにきたといえますね。

山根 やっとやりたいものがきたって感じですね。自分の得意な装甲車や戦車だったので、「ガンダムだから」と気負うことはありませんでした。特に神田（武幸）監督が喜んでくれたのは、ホバートラックの荷台に幌を付けたことですね。ガンダムのようなガチガチな未来の兵器の中に、生活感のあるものがあるとおもしろいと言ってくれたんですよね。

――『第08MS小隊』ではEz8というガンダムをデザインされています。

山根 新型ではなく、陸戦型ガンダムを直した機体ということで、前例のない発注だったと思います。現地で改造したという設定で、限られた材料を使いながら修理するっていう感覚で楽しかったですね。ただV字アンテナを取ったのは、若気の至りです（笑）。今ならキャラクター的に絶対必要だと思いますから、取るなんてできない。当時はあまり過去の設定や、ガンダムデザインの文脈を理解していなかったんですよ。そこはガンダムの世界で新参者だったゆえに、ファンのみなさんも許してくれた部分だと思っています。

――その後、『ガンダムSEED』では、艦船やMAなど、また異なるカテゴリーを手掛けられていますね。

山根 『SEED』はケレン味の強い作品でしたが、艦船やMAはわりと自由であまり気を使うことはなかったですね。ただアークエンジェルだけは紆余曲折があって、準備中はホワイトベース型の戦艦ではなかったんです。当初、飛行戦艦と呼ばれていたこともあって、船全体は監督の希望もあり翼を想像する飛行機のようなイメージで描いていたんですが、途中からホワイトベースに近いシルエットにしたいということで、ガラッと変わっていきます。あとは3Dで描くということでしたので、空力的な部分を意識した曲線的なデザインを取り入れています。

――シリーズに数多く関わられて、ガンダムは、ご自身の中でどのような位置づけの作品になりましたか？

山根 僕がアニメ業界に入った当初、OVAが一番盛んな時期でした。いわばTVアニメの枠を取り払って、オリジナルが作れた時代。ガンダムは他の人が作ったものという印象で、当時は自分でガンダムを作りたいという意識はまったくなかったんですね。むしろ、ガンダムよりもオリジナル作品で勝負したい。サンライズで仕事をするようになっても、実はそういう意識って変わっていないんですよ。最初こそ『Gガンダム』ですけど、その後は『天空のエスカフローネ』【※3】や『カウボーイビバップ』【※4】など、オリジナルの企画に非常に恵まれて、とても楽しかった。たとえば『ビバップ』のソードフィッシュII【※5】は、世界観に合わせて中古車のような生活感を出そうとか、そういう発想ってガンダムだけじゃ出てこなかったと思うんです。ガンダムを反面教師にしている部分はありますね。

――ガンダムを目標にする人が多い中で、山根さんのスタンスは独特です。

山根 ガンダムを目標にではなく、ガンダムをきっかけに新しい物を作ってほしいですね。ガンダムは『スタートレック』【※6】や『スター・ウォーズ』【※7】みたいに、同じフォーマットで新しい作品が作れる方法論を確立しましたよね。フォーマットが同じになることによって、逆に敷居は低くなっていますから、物作りに参加しやすいでしょう。ガンダムは将来的に、アニメ業界を目指す人の入門的な作品になればいいんじゃないかなと思うんですよ。ぜひサンライズには、ガンダムで若い人を呼び込んでですね（笑）、次の種になるような人たちを育ててほしいですね。

――もしまたガンダムを描いてほしいと言われたら、どんなデザインを考えますか？

山根 悩みますね（笑）。ただ、今のガンダムシーンのデザインは、模型を前提としたものが多すぎると思うんです。模型だからディテールが多くなきゃいけないという印象です。でも、ファーストガンダムって、とてもベーシックなデザインですよね。基本的な部分がしっかりできていて、そこから好きなようにディテールを入れたり、改造したりできる。そういうベーシックで柔軟性のあるデザインをデザイナーは探っていかないといけないと思っています。もし自分が手掛けるなら、シンプルで発展性のあるコンセプトのデザインをやってみたいですね。理想なんですけどね。

【※1】**アートミック**
アニメ企画会社。『機甲創世記モスピーダ』『メガゾーン23』などを制作。

【※2】**『宇宙戦艦ヤマト』**
'74年TV放映以降、アニメブームのきっかけとなったシリーズ作品。

【※3】**『天空のエスカフローネ』**
'96年放映のTVアニメ。異世界ガイアで、神崎ひとみとバァンが、人型機械「エスカフローネ」とともに戦いへと巻き込まれていく。

【※4】**『カウボーイビバップ』**
'98年放映のTVアニメ。2071年を舞台に、賞金稼ぎ・スパイクと仲間たちの活躍を描く。

【※5】**ソードフィッシュII**
『ビバップ』の主人公・スパイクが搭乗するモノ・レーサー（高速戦闘機）。

【※6】**『スタートレック』**
宇宙艦隊のクルーが未知との遭遇による困難を克服する姿を描いたTVドラマ・映画・アニメ作品。

【※7】**『スター・ウォーズ』**
共和国と銀河帝国の戦いを描いた6部構成のサーガ。実写映画をはじめ数多くの作品がある。

山根公利（やまねきみとし）

'66年、島根県生まれ。学生時代にアートミックへデザインを持ち込み、メカデザイナーとしての第一歩を記す。初めて参加したサンライズ作品、『機動武闘伝Gガンダム』以後も数多くのガンダム作品に携わる。

隅沢克之

——さまざまなジャンルで活躍されている隅沢さんですが、ガンダムへの参加は『新機動戦記ガンダムW』が初になりますか？

隅沢　そうですね。当時はサンライズの第1スタジオで、池田（成）監督と一緒に『覇王大系リューナイト』【※1】のOVAを作っていたんです。そんなところへサンライズの富岡（秀行）プロデューサーから、「今度、ガンダムをやることになったから」と言われて。それが『ガンダムW』でした。当時の第1スタジオは高橋良輔監督作品などを中心に制作していて、ガンダムを手掛けるのは初めてだったので、驚きましたね。

——内容は、企画段階から『ガンダムW』に近い方向性だったのでしょうか？

隅沢　確かバンダイさんからの提案では、『Gガンダム』がベースで、三国志をモチーフにした内容だったと思います。それを池田さんが全部作りなおして、もっとリアル路線で戦争をメインとした方向性に変更しました。池田さんの考えたテーマはシリアスで、「ああ、従来のガンダムファンに向けた作品なのかな？」と思ったんですが、池田さんは「子供はもちろん、ガンダムファンもミリタリーファンもアニメファンもついてこなくていい。すべての視聴者を置いていく作品にする」と言うんですよ。「ええっ？」と思ったんですが、気づいたらスタッフも置いていかれました（笑）。

——ヒイロたちがテロリストであることをはじめ、意外性のあるキーワードが取り込まれているのも印象的でした。

隅沢　時代背景を取り込んでいる部分はありますね。当時はまず阪神大震災があって、価値観が大きく崩壊した。瓦礫や廃墟が描かれたオープニングは、その影響をダイレクトに受けていると思います。それから当時世間を騒がせたテロも大きな影響がありましたよね。そういう時代の中で、『ガンダムW』のような作品が作られたわけですから、TV局にも相当非難はくるし、「宗教か！」と言われたこともあるんですよ。だからこそ、逆に自分たちはやり遂げるんだという気持ちでいたのは間違いないですね。逆境をバネにした感じでした。

——確かに、あの時代にテロがテーマというのは英断ですね。

隅沢　まぁ内容はもちろんなのですが、ともかく1週間前にTV局へ納品を死守する、ということも重要だったんです。それこそ池田さんは、「戦争シーンはナレーションでいい」と公言していて驚いたんですが、それは戦闘シーンを減らして、とにかく納期を守るためだったんです。ただ振り返ってみれば、『機動戦士ガンダム』でもオデッサの戦争は、ホワイトベースの周辺以外は、殆どナレーションで語られていましたよね。確かにそれまでのガンダムは、戦闘シーン、メカシーンに凝りすぎた反面、歴史のうねりといった、本来のおもしろさがスポイルされていた可能性も否定できないと思うんです。

——とはいえ、第1話からかなり戦闘シーンは凝っているように見えましたが……。

隅沢　そうなんですよ。第1話は池田さんがコンテを切っているんですが、「戦闘凝ってるじゃないですか！」と言ったら、「いや、ガンダムだから」って言うんですよ（笑）。まぁアニメーターの人たちもガンダムが好きですから、どんどんこだわって描いていくんですよね。たとえば「サンドロックはもっとこうした方がかっこいい」って、現場からクレームがきたこともありましたし（笑）。

——納期を前提とされながらも、当時は大きなヒット作となりましたよね。

隅沢　女性層に人気が出たガンダムの代表みたいに言われますが、特に女性を意識した作り方はしてないんですよね。

——5人の美少年というキーワードは、普遍的な要素でもありますよね。

隅沢　5人と5体のガンダムは、当初からのバンダイの要望がそのまま反映された形ですね。ただそのまま5人がチームで戦うと普遍的過ぎるんで、「じゃあ、お互いを知らないままに滅多に遭遇しない」というコンセプトで、ヒイロたちの関係性ができあがっています。5人同時に地球へ来た理由は、第1話が放送される4月7日を革命家ヒイロ・ユイの命日という記念日的な設定にして、共通の目的を持たせています。最初から明確な理由を持たせているのではなく、ある程度方向性を決めてから、細かい穴埋めをしていった感じですね。

——ガンダムは少年の成長譚というイメージですが、ヒイロたちは最初から完成されていますね。

隅沢　未熟者がいないとガンダムらしくないんですよね。でも最初に今までのガンダムと『ガンダムW』の差はなんだっていう話を池田さんとしたとき、「父さんは、人間よりモビルスーツの方が大切なんですか」というアムロのセリフがポイントになっています。池田さんのスタンスとしては、「人を殺してでも守らなければならない機械がある」というスタンス。どちらが正論ってことじゃなく、ある種のアンチテーゼなんです。

——そのガンダムを太陽に向けて廃棄するという、OVA版の『ガンダムW Endless Waltz』はかなり驚く展開でしたが。

隅沢　ガンダムを太陽に捨てる、というのは池田さんが残していったアイデアです。それはもうガンダムっていうタイトルを終わらせて、新しいロボットアニメにしてしまおうという壮大な計画だったらしいんですよ（笑）。というのも当時、ガンダムは誰もやりたがらないタイトルになっていたんです。1年間ガンダムをやると、誰でも壊れてしまう。じゃあ、もうガンダムは終わらせようぜっていう壮大な反攻作戦。まぁ結局は『Endless Waltz』っていう名前どおり、永遠に続くことになるわけですが（笑）。

——TVシリーズの放送から15年が経過しましたが、ご自身の中で『ガンダムW』は、どのような存在になりましたか？

隅沢　僕は、今は亡き星山博之さんを師として仰いでいて、よく呑みながらガンダムの話をしていたんです。星山さんを忘れられない脚本家にしたのもガンダムで、僕もガンダムのおかげで今もこうして仕事があるわけですから、確実に軸になっていますね。ただ、このまま傍観者でいるつもりはないです。いつか、『ガンダムW』を超えるガンダムに挑戦したいですね。

【※1】**覇王大系リューナイト**
サンライズ制作によるオリジナルアニメーション。'94年から'95年にかけて放送され、後にOVA『アデュー・レジェンド』が2シリーズ制作された。アースティアを舞台に、見習い騎士であるアデューと仲間たちとの冒険が描かれる。

隅沢克之（すみさわかつゆき）

'61年、東京都生まれ。『ドラゴンボール』で脚本家デビュー。『セーラームーン』『ZOIDS』『NARUTO』『犬夜叉』などさまざまなジャンルの作品で活躍。『新機動戦記ガンダムW』ではシリーズ構成を手掛け、OVA『Endless Waltz』の脚本も担当した。

青木康直

――青木監督がガンダム作品を初めて見たのはいつごろでしたか？

青木　この仕事をやっているときにはもう『機動戦士ガンダム』は始まってました。当時は第1話だけリアルタイムで見た覚えがあります。録画機器が普及していないころで、以降はなかなか続かなかったですね。他のガンダムも機会があれば見る程度でした。

――OVA『ガンダムW Endless Waltz（以降EW）』の監督を引き受けたきっかけは？

青木　TV版の『ガンダムW』の演出を何本かやらせていただいていたので、その流れでプロデューサーの富岡秀行さんから声がかかったのだと思います。OVAとして制作が決まったのは、TV版の放映が終わって、しばらくしてからでしたので、第1スタジオの『ガンダムX』を制作している横で『EW』を作っていました。最初に予告を作ったときに、OVAだからなのでしょう、作画さんが頑張られて。予告からして、作画のクオリティがTVとは違っていました。これはもしかして大変なのかもしれない、と思いました（笑）。その後はスケジュールとの戦いでした。

――脚本の隅沢克之さんもTV版から引き続き参加されていますが、どういったお話をされたのでしょうか？

青木　隅沢さんの中で大まかな内容は考えられていました。TVの最終話から1年後が舞台で、TVで語られなかった5人の過去を見せつつ、物語として『ガンダムW』をきちんと終結させるという方向で進めていきました。

――物語の主軸としては、五飛とヒイロたち4人との対決がありました。

青木　五飛は、TV版でトレーズに負けたまま死なれてしまった。自分の中でトレーズとの決着がついていなかったんです。彼にけじめをつけさせてあげるのが目的のひとつでもありました。トレーズの遺志を引き継ぐ形で登場させたのが、娘のマリーメイアですね。

――演出上で動かすときに、苦労されたキャラクターはいますか？

青木　やっぱり五飛ですね。彼自身が乗り越えるべきトレーズはもういないので。死んだ人を相手に彼は戦っている。そのジレンマをどうやって解決し、五飛が癒されていくのかという点が大きかったと思います。

――ヒイロはどうでしょう？『EW』第1話の夢を見るシーンで、ヒイロがどんなトラウマを抱えているかが描かれていました。

青木　ヒイロはTV版と比べるとものわかりがよくなっていたような気がします。あとはデュオをどうやっていじめるか（笑）。

――ヒイロが自分をデュオに一発殴らせておいて、デュオを殴って気絶させるシーンがありましたね（笑）。

青木　ヒイロがしゃべらないから、デュオは動かしていて楽しいですね。普通のアニメなら、彼が主人公でもおかしくないですよ。

――テーマとしては、どういったものを物語の中に盛り込んでいかれたのでしょうか？

青木　できる限り人を死なせない。ヒイロたちのモビルスーツ戦でもコクピットは破壊せず、倒していました。甘いかもしれないですが、みんな、いい方向に向かってほしいという話はしました。最後はガンダム5機もすべて廃棄しましたし、ヒイロも「俺はもう誰も殺さない。殺さなくてすむ」とあるように、彼自身の中でも決着がついたと思います。

――『EW』はメカもデザイン含め、男性からもいまだに人気があります。

青木　『EW』は当初プラモデル展開などが予定になかったので、制作側で自由にやってかまわないという話でした。デザイナーのカトキハジメさんが、5機のガンダムを少しリファインしたいということでお任せしたところ、ウイングガンダムゼロに羽根が生えてちょっと驚きましたね（笑）。驚いたけれどおもしろいなと思いました。そこで第3話では、ウイングが翼を広げて、羽根が舞い散る演出を入れてみました。戦場へ赴く殺伐とした中に、幻想的かつ高揚感のある雰囲気が出せればと。飛翔シーンでは翼を羽ばたかせるような作画もお願いしました。それと色も変えていいということで、ヘビーアームズはTV版ではオレンジでしたが、一新してしまいました。アクションではトロワと同じように空中回転させたり、ピエロの仮面をつけてみたり幾分派手な印象になったと思います。アルトロンは、TV版ではドラゴンハングの伸びる長さは決まっていましたが、伸びる度に人気が出るという話を聞いて、OVAではかなり伸ばした覚えがあります（笑）。

――TV版とはまた違った、印象的なシーンになっていました。

青木　メカに関しては、リアリティを追求すると、ガンダムに大気圏突入用の装備も必要かと思ったのですが、それでは『ガンダムW』らしくないなと。それであまり型にはまらず、ケレン味を効かせた演出を心掛けました。それは最後まで通せたかなと思っています。

――『EW』は劇場版として「特別篇」も制作されています。

青木　劇場版の新作映像では、OVAではいなかったドロシーを登場させています。映画となると、やはり描き手さんもテンションが上がったのでしょう。すごくクオリティの高いものができてきましたね。ただ個人的に心残りがいくつかあって。『EW』はもともと映画を想定して作っていなかったので、劇場のスクリーン全面に噴射口がアップになったりするシーンがあって（笑）。作り手としてはやはり気になってしまいましたね。

――最近ではHDリマスター版のDVDも発売されて、クリアな映像で甦っています。

青木　リマスター版のビデオ編集作業をしていて、いろいろ思い出しました。当時はセル画が主流で、フィルムだったんです。デジタルアニメになって、制作的にずいぶん楽になりましたけれど、質感ではやはりセル画のほうが気に入っています。技術もだんだん発達して、デジタルでもセル画の色調に近づけてはいるんです。でも、セル画と撮影カメラの間にある空気感みたいなものがフィルムにはあって。それが懐かしいですね。

――30周年を迎えたガンダムの今後に期待することは何でしょう？

青木　時代が変わるたびに、ガンダムも形を変えて続いていくのだと思います。だからいろんなガンダムを見たいですね。それと、ガンダムは見ているほうがいいです（笑）。

青木康直（あおきやすなお）

演出家。『プロゴルファー猿』で演出デビューした後、『六門天外モンコレナイト』で監督デビュー。その他『犬夜叉』『焼きたて!!ジャぱん』『犬夜叉 完結編』などで監督を務める。絵コンテでは『結界師』『ZOMBIE-LOAN』『テイルズ オブ ジ アビス』などを手掛ける。

村瀬修功

——村瀬さんが最初に触れたガンダムはどの作品だったのでしょうか？

村瀬　『機動戦士ガンダム』ですね。名古屋テレビで繰り返し再放送されていたので、それを見ていました。最初の印象は、変な作品だなぁと（笑）。当時アニメを見る習慣はなかったのですが、周りで話題になっていたのがきっかけですね。それまでに見たアニメとは肌触りが違っていました。

——アニメーションの世界に飛び込んで、初めてお仕事として関わったガンダム作品は？

村瀬　『ガンダムF91』でした。その前からサンライズさんでお仕事はしていて。『逆襲のシャア』を制作した第2スタジオが『鎧伝サムライトルーパー』【※1】をやっていて、スタッフの中に歴代のガンダムに参加していた方が多かったので、ガンダムの話題が頻繁に出ていたんです。ただ、作品に関することではなくて、制作現場での富野（由悠季）監督の伝説的なお話だったりを聞かされていましたね（笑）。当時の2スタは、歴代のガンダムを制作してきたこともあり、そういう話を聞くことがとても多かったんです。

——『トルーパー』終了後、『ガンダムF91』の制作が2スタに決まったということでしょうか。

村瀬　当時のサンライズは、現在ほど制作班が多くなくて、スタッフもスタジオ単位である程度、固定されていたんです。そのころ2スタの仕事をしていた人はある程度限られていたので、そういう縁で声をかけてもらったのだと思います。

——『ガンダムF91』ではどのあたりのパートを担当されていたのでしょうか？

村瀬　まず富野監督が先行して100カットくらいの絵コンテを上げられてきたんです。作画監督は複数人で分業することになっていて、そのお手伝い的なことをやればいいのかなと思っていたのですが、制作当初から作監作業に入れたのは自分だけで。とりあえず作業には入らなければならないので、そのパートに関しては作監と原画の一部を自分が担当して進めていきました。ところが、他の作監さんがなかなか決まらなかったりで、制作スケジュールも押しはじめ、現場はかなり苦しい状況になっていって……。劇場作として自分が目指しているレベルがあったのですが、当時の僕には限られたスケジュールの中でそのレベルにまで底上げするキャパシティがなかったんです。それでも自分のできることをやろうと、覚悟を決めて作業を続けていきました。トータルとして僕が関わったカット数は少ないです。先行で入ったカットから続くシーンと、ラストぐらいですかね。

——宇宙空間でシーブックとセシリーが回転しながら漂うシーンですね。

村瀬　そのシーンを富野監督が自分で原画を描きだしちゃったことがあったんです（笑）。

——それでも『ガンダムF91』のラストは作画と演出、そして声の演技と音楽が相まって、実に感動的なシーンとなっていました。

村瀬　自分の満足いく出来ではなかったというのもあり、試写の後は見返していません。劇場にも足を運べませんでした。でも1年の間に富野監督とは密度の高い仕事ができ、楽しかったです。そういう意味で『ガンダムF91』は僕にとって思い入れの深い作品です。

——その後『Vガンダム』も手伝われて、『ガンダムW』でキャラクターデザインを担当されています。

村瀬　池田成監督とは『トルーパー』などでもお仕事をしていて、偶然、池田監督と再会したのが『ガンダムW』を担当するきっかけでした。その場でキャラクターデザインだけお手伝いするということでお引き受けしました。ただ、もう放送が迫っていたので、1週間くらいでヒイロたち主人公5人をまとめなくてはならなくて。池田監督は絵も達者な方ですので、監督のラフスケッチに沿ってキャラクターをまとめていきました。すでに池田監督の中には確固たるイメージがあって、監督の求めているベクトルを、ガンダムという作品がもっている許容内に収めるのが、自分の仕事かなと思ってやっていました。

——難航したキャラクターなどは？

村瀬　時間が限られていたのもあったのですが、池田監督はわりと一発でOKされるんです。最初に描いたヒイロが大人びていたので、もっと頭身を低くして、少年に見えるようにというオーダーに応えたくらいです。あとはヒイロに合わせてデザインしていきました。

——キャラの国際色も豊かでした。

村瀬　池田さんは、細かなディテールに関してはあんまり気にされない人で、そのあたりはこちらで入れていきました。五飛が、一番池田監督のイメージとは違うんじゃないかな。オーダーでは特徴として中国的なものが入っているくらいだったのですが、東洋人なら他とは顔つきが違っていたほうがいいだろうと考えて、骨格に変化を加えました。それには池田さんもちょっとびっくりしていましたね。

——ゼクスの仮面については？

村瀬　ゼクスはオーダーでは、仮面を被っていなかったんです。池田さんの中では『ガンダムW』を、「ファーストガンダム」を構造的になぞるという構想があったので、謎の敵役は仮面を被っていたほうがいいのでは？と、アイデアとして僕から仮面付きのゼクスを提出したんです。池田さんは採用してくれて。でもすぐ脱いじゃいましたけどね（笑）。

——実は『ガンダムW』は海外で放映された初めてのガンダム作品でした。

村瀬　2年ぐらい前に、アメリカのアニメーション・コンベンションに行ったとき、「日本のアニメに興味をもったのは『ガンダムW』が最初でした」という方に何人かお会いしました。

——『ガンダムW』は日本はもちろん海外にも影響力があるようです。

村瀬　ガンダムを取り巻く環境は、自分が関わっていたころとはかなり変わってきているようです。

——女性ファンへの最初の間口となったのが『ガンダムW』でした。

村瀬　何年か前、あるアニメ関係者の方からは「戦犯だ」と（笑）。「今のガンダムをこの方向に導いたのは、あなたが『ガンダムW』で美形キャラをたくさん描いたからだ」みたいなことを言われました。だからではないのですが、ちょっと硬派なガンダムも見てみたいですね。それと一富野ファンとして、富野監督にはまた、新作ガンダムをやってほしいですね。

村瀬修功（むらせしゅうこう）

'64年生まれ。多くの作品で作画監督を務める。『鎧伝サムライトルーパー 輝煌帝伝説』『ストリートファイターII』『ガサラキ』『アルジェントソーマ』などでキャラクターデザインを担当。監督作品に『Witch Hunter ROBIN』『Ergo Proxy』などがある。

【※1】**『鎧伝サムライトルーパー』**
'88年から'89年までテレビ朝日系列で放映されたTVアニメ。東京・新宿副都心のビル群に妖邪界の阿羅醐城が現われた。破壊と殺戮をまき散らす妖邪界の帝王・阿羅醐に対して、5人の少年が立ち上がる。彼らこそ「サムライトルーパー」の戦士たちであった。

KAWASAKI HIROYUKI

川崎ヒロユキ

——川崎さんは、『ガンダムX』の高松信司監督とは、勇者シリーズからお仕事をご一緒されていたと聞きました。

川崎　『伝説の勇者ダ・ガーン』【※1】のときに高松さんがシナリオ会議に参加されてたんですよ。そのころからニュータイプみたく言葉を超越したラブコールを送ってました（笑）。そのあと『勇者警察ジェイデッガー』【※2】『黄金の勇者ゴルドラン』【※3】で、高松さんとシリーズ構成でタッグを組むことになり、『X』でもシリーズ構成として高松さんからお声がかかり参加することになりました。それもかなり早い時期に高松さんからお電話をいただいたんです。直後に僕の仕事場にまで来てくださって、打ち合わせをしていた覚えがあります。

——それからすぐに『ガンダムX』の世界観を練りはじめたのですか？

川崎　アフターウォーという設定は、すでに高松さんがしっかり構想していたと記憶しております。富野由悠季監督作品でいうところの『戦闘メカ ザブングル』っぽいイメージが頭の中にあるのかなあァ、なんて思いましたね。

——宇宙世紀のガンダム以外で〝ニュータイプ〟を初めて扱ったのが『ガンダムX』でした。

川崎　「ニュータイプにふれましょう」と、企画を詰めているときからすでにチラホラ話が出ていました。それでもニュータイプをどう扱うべきか？　それはシリーズが動きだしてからもかなり迷っていたんです。最終的に、やるならその「迷い」も含めて徹底的にやろう！という結論に達して、1クール目後半からかなり意識してニュータイプというテーマに取り組んでいました。

——主人公のガロードをあえてニュータイプにしなかったのはなぜですか？

川崎　主人公をニュータイプにしちゃうと、本当にファーストガンダムになっちゃうので、それは避けたいなと。それと高松さんの作品だったら、特別な生い立ちや宿命を背負う主人公ではなくて、まずは元気で真っ直ぐな男の子で、ちょっと毒が入っているぐらいの子がいいだろうなというのはありましたね。

——ガロードに対してティファという、ニュータイプかもしれない少女を配置したのは？

川崎　高松さんが『X』はボーイ・ミーツ・ガールの物語だと言ってました。ティファは高松さんの中で最初から確固たるイメージがあったようです。個人的にティファは、すごく楽しく書けました。自分の中で整合性を作らなかったんですよ。少女みたいなときがあれば、次の回で大人っぽくなったり。この子の場合はどちらも本当であると。それに『X』は女性を書くのが、自分の中でのテーマになっていたんです。

——恋愛要素も大きかったですね。

川崎　歴代ガンダムでキヨラカな恋愛をしていたのは、この2人だけかも（笑）。周りのカップリングに関しては、毎週通っていたアフレコで、役者さんたちの声の相性からイメージを広げていきました。この2人は合う声だなぁとかね。

——最終話は「ニュータイプは幻想だ」という着地の仕方でした。これはどちらの思いの反映でしょう？

川崎　大人になったファーストガンダム世代として、「どこかでニュータイプを否定しなければいけない」というのは、大枠で2人とも同じ結論だったと思います。言葉を超越したコミュニケーションに憧れてはいたんですけども、大人になってみたら、やはり目の前の人が大事だし、その人と繋がっていくには言葉でコミュニケーションを取っていくしかない。高松さんと議論を重ねて、僕もその方向に向かうべきだと思いました。

——川崎さんの中では、ニュータイプはどういう定義づけでしたか？

川崎　富野監督が書かれた小説版「機動戦士ガンダム」にクスコ・アルというニュータイプが出てくるんです。彼女とアムロとの交感、あのイメージが根底にあります。性的なメタファーを有するコミュニケーションのかたちに、なるほどと得心がいきました。そういう意味では、さっきの話をむりやり繋げているわけではありませんが、劇中のキャラクターが全員恋愛モードになっているのと、ニュータイプを描くというのが、僕の中ではワンセットの考えなんです。戦争という外的要因によって先鋭化する感覚ではなく、コミュニケーションそのものの先鋭化した結果という解釈です。特別な能力がなくても、男と女が普通に恋愛をしていく。ニュータイプという概念の根底にあるのは結局そういうことなんだと思ってました。あくまで自分の中での解釈ですが、その定義づけによって、たとえばガロードがティファを好きになって、宇宙にまで飛びだしていくという話が、荒唐無稽な話ではなく自分の中で「ガンダム」の物語になるんです。下手をするとガンダムそっちのけな、元気な男の子の話になってしまうのを、それもニュータイプのテーマと地続きだと言える。〝人と人が好きになる〟のと、〝人と人がわかり合う〟というのは結局は同じであると。それを『X』のお話として着地させていくのが、僕の中での毎回の作業でしたね。

——『ガンダムX』は、予告で最後のセリフが次回のサブタイトルになっているのも印象深いです。

川崎　最初はよかったんですよ。第1話のサブタイトルが「月は出ているか？」で、それがちょうどクライマックスにくるんです。それで2話以降も踏襲するようになって。でも途中からきつくなり（笑）。予告のセリフのためだけにシーンを変えたこともありました。でもあのスタイルは、カッコよかったですよ。

——第3話の「私の愛馬は凶暴です」も最高でした。森川智之さんのセリフでしたね。

川崎　書き手として森川さんに絶大な信頼があればこそ、です。でないと、あんなセリフは書けないですよお（笑）。

——30周年を迎えたガンダムですが、改めて、ご自身のガンダム初体験はどのようなものでしたか？

川崎　僕は本放送を殆ど見ないで、プラモデルからファーストガンダムの世界に入ったんです。だから自分の子供ができたら、またガンダムのファンになってほしいですね。親子二代でガンプラ作り（笑）。それはやっぱり夢ですね。だからこの先もまだまだ立ち止まらないでほしいです。本物の二足歩行する機動兵器を見るまではね。絶対〝ガンダム〟フェイスになりますよ！

【※1】**『伝説の勇者ダ・ガーン』**
'92年から'93年にかけて名古屋テレビ、テレビ朝日系列にて放映されたロボットアニメ。全46話。小学校5年生の高杉星史を主人公とした、「勇者シリーズ」の第3作目。

【※2】**『勇者警察ジェイデッガー』**
'94年から'95年まで名古屋テレビ系列にて放映されたTVアニメ。警視庁はハイテク犯罪に対抗するため、ロボット刑事チーム「ブレイブポリス」を創設する。小学4年生の友永勇太は新型ロボット・デッカードのボスとなり、最年少警察官として事件解決に乗り出す。

【※3】**『黄金の勇者ゴルドラン』**
'95年から'96年まで名古屋テレビ系列にて放映されたTVアニメ。わんぱく盛りのタクヤ、カズキ、ダイは不思議な宝石・パワーストーンを発見する。3人はその中に宿っていた勇者「ドラン」とともに、残る7つのパワーストーンと黄金郷レジェンドラを探す冒険に出る。

川崎ヒロユキ（かわさきひろゆき）

シナリオライター・小説家。『魔神英雄伝ワタル』で本格的に脚本家デビュー。サンライズ作品、『ツバサ・クロニクル』『薬師寺涼子の怪奇事件簿』『トミカヒーロー・レスキューフォース』など多くのアニメ・特撮作品を手掛ける。主な著作は「はっぴぃセブン」シリーズなど。

NISHIMURA NOBUYOSHI

西村誠芳

——西村さんといえば、宇宙世紀以外のガンダム作品でのご活躍で著名ですが、初めてガンダムシリーズに参加したのは、どの作品になりますか？

西村　『ガンダムW』や『ガンダムX』の印象が強いと思うんですが、実は初めて参加したのは『Zガンダム』です。当時は原画のキャリア1年ぐらいで、よくわからないまま描いていたんですよ。第31話の「ハーフムーンラブ」のときのリテイクで、初めてイマジナリーライン【※1】を知ったぐらいですからね。ちょうどその回の演出が、高松信司監督（妻方仁名義）なんです。さらに『超攻速ガルビオン』【※2】で初めて原画を描いたとき、絵コンテを担当していたのが池田成監督ですから不思議な縁ですよね。

——ガンダムシリーズには、西村さんご自身はどのような印象を持たれていましたか？

西村　当時、僕が住んでいたのは長崎だったんで、放送は1年遅れでした。ただアニメ誌は隅から隅まで読んでいたので、情報は頭の中に入っていました。ガンダム自体のデザインやカラーリングが衝撃的だったのもあるんですが、やはり安彦（良和）さんの絵が魅力的でした。

——それはアニメーターを目指すきっかけにもなっていますか？

西村　ひとつのカギにはなっていますね。ずいぶん模写もしましたけど、まったく似ていませんでした。安彦さんの絵はハードルが高すぎます（笑）。アニメーターになってから大きく影響を受けたのは、土器手司さんです。『ダーティペア』【※3】で土器手さんが入れられた修正を見て、「ああ、こうすればいいのか！」って原画のおもしろさを教えてもらいました。

——ちょうどガンダムシリーズが連続して放映されていた時期にも重なります。

西村　そうですね。『ガンダムZZ』などに参加して、『SDガンダム戦国伝 暴終空城の章』で初めて作画監督と設定を手掛けました。その後も『F91』に参加したりと、なにかしらガンダムには関わっています。

——その流れで、本格的にガンダムシリーズに参加されるようになっていったということでしょうか。

西村　ただ『Gガンダム』は、そんなに密に関わっていないんですよ。それでも第1話は、キャラクター部分の修正は担当しています。ドモンとレインは逢坂浩司さんが全部再修正する予定だったのですが、ドモンがガンダムを呼ぶカットは時間的に間に合わずに。以降もずっと自分の絵のままなのがイヤでイヤで。実は、早く描き直してほしいと思っていたんですが（笑）。

——その後、『ガンダムW』では、かなりの話数に作画監督としてクレジットされていらっしゃいます。

西村　ひとりでやっているわけではなく、キャラクターを佐久間（信一）君と僕で分担して、藁谷（均）さんが基本的にメカを手掛けるという体制だったんです。だから僕は殆どガンダムを描いていないんですよ（笑）。

——意外です！『ガンダムX』ではキャラクターデザインを手掛けられましたが、依頼されたときはどのような気持ちでしたか？

西村　「えっ？　本当にいいんだろうか？」という気持ちでした。当時はまだ自分に、これほどキャラクターデザインの資質がないとは思っていなかったんで（笑）。キャラクターデザインは画力ももちろん求められますが、重要なのはアイデアや知識と、まとめるセンスなんですよ。そういう意味では、自分の知っている範囲の知識で終わらせてしまった感じがしますね。その一方で、『ガンダムX』という作品には、デザインとしては合っていたのかも、という気持ちも若干あります。

——『機動戦士ガンダム』を思わせるようなイメージがマッチしていたという印象を受けます。『機動戦士ガンダム』のような雰囲気にしようというリクエストはありましたか？

西村　高松監督からは特になかったですね。ガロードは勇者シリーズの主人公みたいだって言われていたらしいですけど、あまり意識していなかったし。個人的に苦戦したのはティファです。どうしても『伝説の勇者ダ・ガーン』の桜小路螢が頭の中に浮かんでしまって……。高松監督にそのことを伝えたら、「実はそうなんです」っていうことで。ああ、同じイメージだったんだなぁと妙に納得しました（笑）。

——その後、まもなくして西村さんはゲーム製作会社に移籍されます。アニメ業界からゲーム業界へ移籍しようと思ったきっかけをお聞かせください。

西村　複合的な要素があるんですけど……。実は『ガンダムW』や『ガンダムX』以前から、アニメーターとしての壁を感じていた時期がありました。そんなところに『ジュラシック・パーク』【※4】で衝撃を受けたんですよ。この作品は、CGが世の中にインパクトを与えた起爆剤的な映画でしたよね。特に自分にとって大きかったのは、CGモーションをクリエイトしたのが、立体アニメーションを手掛けていたフィル・ティペット【※5】さんだったことです。そういう方が参加したからこそ、CGなのに生き生きと恐竜が描けたんだなと思いまして。ちょうどそのころ、小島（秀夫）監督のプロダクションが、「月刊ニュータイプ」に求人を出していたんですよ（笑）。小島監督が手掛けた『ポリスノーツ』【※6】は、ゲームなのにこんなドラマチックな物語が作れるんだって感心していた作品でしたから、そこも興味をひかれたところでした。あの感動的なゲームを作ったプロダクションがCGを手掛けようとしていて、しかもアニメーターを募集している。最終的にはそこが決め手ですね。実際に自分の思う演技を、CGのモーションでできることがわかったのはうれしかったです。『メタルギアソリッド』【※7】では、かなり充実感を感じました。

——では、お仕事を振り返ってみて、ガンダムはご自身にとってどのような存在ですか？

西村　誰もが知っている作品に携われたことは大きいですね。一時期はちょっとガンダムを見るのが辛い時期もありましたが、『ガンダム00』でかなりリハビリできました（笑）。お台場やBIG EXPOにも行きました。アニメ業界を離れて長いのに、こうして30周年を記念する画集に携われたのは本当にうれしいです。

【※1】**イマジナリーライン**
対話する2人の人物の間を結ぶ仮想の線。画面の中にいる人物の位置関係を瞬時に理解できるように考えられた原則。

【※2】**『超攻速ガルビオン』**
'84年放映。私設警察チーム「サーカス」が秘密組織シャドウと戦うロボットアニメ。

【※3】**『ダーティペア』**
高千穂遥原作。ケイ&ユリの美女2人が主役のSF小説。'85年TVアニメ化。

【※4】**『ジュラシック・パーク』**
現代に蘇った恐竜が生息するテーマパークを舞台に、肉食恐竜の脅威を描くSF小説。'93年映画化。

【※5】**フィル・ティペット**
アニメーター。物体をコマ撮りして作成するストップ・モーションアニメーションのエキスパート。

【※6】**『ポリスノーツ』**
'94年発売のSFアドベンチャーゲーム。映画要素とゲームを融合させた内容で人気を博す。

【※7】**『メタルギアソリッド』**
'98年発売のTVゲームのシリーズ3作目。ソリッド・スネークを主人公にした潜入アクションゲーム。

西村誠芳（にしむらのぶよし）

'63年、長崎県生まれ。スタジオダブ所属のアニメーターとして、『新機動戦記ガンダムW』や、キャラクターデザインを担当した『機動新世紀ガンダムX』で、作画スタッフの要として活躍。'97年からコナミデジタルエンタテインメントに所属し、CGを担当する。

――安田さんは、世代的には『機動戦士ガンダム』の直撃を受けた世代ですね。

安田　はい。ちょうど15歳――アムロと同じ年齢でガンダムを見て、「ウォーッ！」と盛り上がっていた、全国の視聴者のうちのひとりです（笑）。と言いつつ、当時はよくわからなかったところもいっぱいあって（笑）。ガンダムが強くて、すごくかっこいい――そういう部分は享受しているんですけど、あとは「なんかSFっぽいなあ」とか「洋画っぽいなあ」くらいの受け取り方でしかなかったです。ブライトさんの気持ちなど、当時はまったくわかりませんでした（笑）。要するにあのころは、ガンダムの中にあるヒーロー性が好きだったんです。SFの皮を被ったヒーロー性というか、『北斗の拳』［※1］のケンシロウと同じものを求めていたのだと思います。

――「強さ」みたいなものに単純に憧れていたということでしょうか。

安田　ただ、何か時代が変わってきている。それを知っているのは周囲では俺だけだという感覚はありましたね。高校のとき、美術部で知り合った親友のひとりが、ガンダム好きだったんです。普段は洋楽を聞いていて、周りはみんなリーゼントなのに、ひとりだけサラサラヘア、みたいなオシャレなヤツなんですけれど（笑）、彼の家に遊びに行ったときに、部屋にガンダムのポスターが貼ってあって。『アムロよ…』［※2］の戦場のポスター。「ロボットアニメとか、子供っぽい」と言われるような時代だったんですが、彼はそれをかっこいいと思っていた。

――安彦良和さんが描かれたポスターですね。

安田　そのとき、ポスターの向こう側に本物の戦場が見えた気がしたんです。もちろん本物ではありませんが、「本物感」があったんですね。「俺もこういうことがやってみたいな」と思わされました。まあ、それ以降、そういうことばっかりやるようになってしまいましたが（笑）。

――安彦さんの絵との出会いは、安田さんにとって、とても大きなものなのですね。

安田　あと、これも高校のときの話ですが、釧路の町で買い物をしていたときに、アムロがいたんですよ、信号のところに（笑）。

――え？　それはどういう……。

安田　アムロのコスプレをした女の子が、街中で立っていて（笑）。俺の中にコスプレという概念がなかったので、それはもう、衝撃を通り越して恋に落ちたというか（笑）。まったく知らない人なのに、ガンダムというものを通して繋がっている感じがして。すごく声をかけたかったんですが、声をかけられなくて、後悔しましたね。僕の記憶の中では、生涯でも一、二を争うくらいキレイな人だったんですが……たぶん実際には、そこまではなかっただろうなと（笑）。

――なるほど（笑）。で、それから一気に時代は飛んで、安田さんは『∀ガンダム』に参加されます。

安田　望めば叶うというか（笑）。半分シャレで、ずっと「ガンダムをやりたい」と言い続けていたんですよ。で、実際に富野（由悠季）監督とお会いすることができて……。

――どのような印象を受けられましたか？

安田　朗

安田　想像していた通りの人でした（笑）。想像していた通りなんですが、それが目の前で起こるとやっぱり感動する、というか。それこそ「格闘ゲームなんて大っ嫌いなんだよ！」などとも言われたんですが（笑）。ちょうどそのころは僕自身、カプコンの中で管理職みたいなことをやるようになっていて、目的を見失っている状況だったんです。若いころは、好きなことをやっておもしろかったのに、今は、部下はたくさんいるけれど、好きなことはできない。かといって独立するわけでもなく、いい給料をもらってぬくぬくしている……。そういう状況があって、一方的に富野監督にシンパシーを感じていました。今思えば、すごく不遜な態度でしたね。

――それがきっかけで『∀』のキャラクターデザインを手掛けられることになるんですね。

安田　たぶん、富野監督は俺のそういうところを敏感に察知して「こいつはいいなりになる」と（笑）。ただ、一緒にお仕事をしているうちに「ああ、この人はレベルが違うわ」というのがわかってくるんです。第1話が放送されたときはまだ「ヒットしたい」という色気があったんですが、途中からどんどん話自体がおもしろくなってきてしまって。僕にとっての富野作品のよさというのは、やはりヒーロー性の部分なんです。だから、今の時代にあったヒーローを作らねばという気持ちがあって。でも、富野監督はもっと広い意味で作品というものを捉えている。そこにヒーロー性を見る人もいれば、別のものを見る人もいて、見た人の数だけおもしろくなるような情報量がある、というような。それを第11話くらいのタイミングで気づいて「あ、おもしろいわ」と。この感覚は富野監督にしかできないし、それを壊すのは問題があるな、と思いました。

――キャラクター同士の関係性みたいなものに惹かれたということでしょうか？

安田　それもありますが、富野監督の反射神経そのものに、ですね。手元にある材料を使って、最大限の効果を目指す。たとえば、コンテではすごいアニメーションを想定していたけれど、上がってきた原画がいまいちだった。そうしたら、その場でセリフを入れてしまうとか。すべてが現場主義的で臨機応変。そういうことをずっとやってきた人だけが到達できる〝芸〟を見てしまったという思いがありますね。

――きわめて職人的なところがある。

安田　その根源はきっと、勤勉さにあるんですよ。才能が宝くじのようなものだとしたら、富野監督の場合は、コツコツ給料を貯めて、同じ金額に到達したというか（笑）。これを40年間、ずっとやっていると考えれば、こうなるのは当たり前だと思わされた。才能というものに対する認識を改めるきっかけとなりましたね。

――では、そんなガンダムのこれからに向けて、安田さんからひと言いただけますか。

安田　俺が死ぬまで、ガンダムが盛り上がっていてほしい。ガンダムがなくなってしまうのは、すごく寂しい。俺が老人になっても、ガンダムが盛り上がっていてくれるといいなと思います。

安田 朗（やすだあきら）

'64年、北海道生まれ。専門学校を中退後、アニメスタジオに3ヶ月籍を置いた後、ゲーム会社・カプコンに入社。『ストリートファイターII』など、ヒット作にプランナー・デザイナーとして参加。『∀ガンダム』以降は、ジャンルを越えて活動を続けている。

［※1］『北斗の拳』
'83年から'88年まで『週刊少年ジャンプ』に連載された、原哲夫・武論尊による大ヒットコミック。荒廃した近未来を舞台に、〝北斗神拳〟の伝承者・ケンシロウの活躍を描く。'84年にはTVアニメ化もされた。

［※2］『アムロよ…』
TVシリーズ放映終了後の'80年に発売された、2枚組のサウンドトラック。劇中の音声を抜粋したものとこれまでサントラに収録されなかったBGMが収められている。

SHIGETA ATSUSHI

重田敦司

――重田さんはさまざまなガンダムシリーズでメカを手掛けられましたが、アニメーターを志されたころから、メカを描くことは強く意識されていたのでしょうか？

重田　いいえ、特にメカだけが描きたかったわけではないんですよ。僕はメカもキャラクターも一応描くことができるのですが、メカが苦手な人もいます。それゆえ、必然的にメカを担当することになっていった……という感じでしょうか。もちろん、アニメの一ファンとしては、ロボットアニメも好きで、それこそ『マジンガーZ』【※1】や『勇者ライディーン』【※2】から見ていましたけれど。

――中でも、『機動戦士ガンダム』は特別な作品に映りましたか？

重田　当時は中学生だったのですが、「世間に対してもムネを張って観ていられる作品が出てきたな」という印象がありました。それ以上に衝撃を受けたのは、安彦良和さんの絵です。「あんなに良い絵があるんだ……」と、相当に入れ込みました。そのころ、家にはなぜかビデオがあったんですが、録画したガンダムの映像を一時停止して、トレースしたぐらいですから。そのままでは絵がハッキリせずに写しづらかったので、ブラウン管テレビの画面をペンでなぞったりしたんですよ（笑）。

――（笑）。その後、『Zガンダム』に携わられるわけですが、サンライズ系作品に参加されたのは、やはりロボットアニメがお好きだったからですか？

重田　アニメーターの養成学校を卒業するときに一ファンとして離れて見ていたくて東映を受けようとしたんですけど、「サンライズ系しか絵的にムリ」ということになって、山田きさらかさんのスタジオマーク【※3】に入れてもらったんです。

――『Z』という作品の印象は？

重田　正直、当時はもう「ガンダムは過去の作品」という印象だったんです。サンライズは、ガンダム以外のロボットアニメを作り続けていた時代ですよね。『Zガンダム』は、『聖戦士ダンバイン』【※4】や『重戦機エルガイム』【※5】という作品を通して作られたものですから、僕の好きだったガンダムとは別な作品という印象でした。ただ、安彦さんの描かれたキャラクターデザインは、今までの中でも一番好きなものでした。一般的には、『機動戦士ガンダム』の劇場版の安彦さんの絵を目標にされる方が多いみたいなんですが、僕はそれよりも『機動戦士ガンダム』のTVシリーズまでと『Zガンダム』や『アニメ版 アリオン』【※6】のころ以後の絵が大好きなんです。

――そして『Z』以降、さまざまなガンダムに参加されることになります。

重田　作画的な比重でいうならば、『逆襲のシャア』の影響が大きいですね。メカ作画監督を務められた大森（英敏）さんに教えてもらった描き方が、その後の基準になっている部分は数多くありますから。爆発やビームについても、そうです。たぶん、富野（由悠季）監督の中でも、MSのエフェクトに関しては、『逆襲のシャア』で完成されている部分があるんじゃないかと思うんです。『∀ガンダム』のときでも、エフェクトの描き方などは『逆襲のシャア』のバリエーション的な指示だったんですよ。『∀ガンダム』には大森さんも参加されていたんですが、「じゃあ、あの『逆襲のシャア』のときのビームでいきましょう」と、話し合ったこともありますしね。

――『∀ガンダム』には、アニメーターとは、やや異なる立場で関わられています。

重田　そうですね。レイアウト作監としては関わったんですけれど、作画監督も原画も担当していませんから。基本的には『∀ガンダム』の設定を作るという立場でした。ただ、僕自身が中心となるわけではなく、いろいろな方が携われていて、その中のひとりでした。

――シド・ミードさんが描く『∀』のMSは、前例のないデザインでした。

重田　最初に見たミードさんの∀ガンダムは衝撃でしたね。そうそう、胸に白い十字架のあるイラストのものが、「シド・ミードの代表的∀ガンダム」として大きく取り上げられていますけど、実はあれはあとからいろいろ追加されたものなんですよ。十字架は「胸がさびしい」っていうリクエストで、あのイラストのためだけに追加されたものです。それに（同じイラストで）顔に比べて頭が大きいですよね。あれは、頭が壊れて中に本物の顔があるっていうアイデアを加えたもの。本当のミードガンダムと呼べるのは、三面図の∀ガンダムのバランスに比べて顔が小さくて、胸に十字架がないものなんです。

――「月刊ニュータイプ」の表紙では、重田さんご自身が∀ガンダムのイラストを手掛けられていますね。

重田　ちょっと普通のガンダムっぽくしてみようかなと思って努力してみたんですが、それが裏目に出ていますね。今振り返ると、別にそんなことを考える必要はなかったかなって。本当のミードさんのガンダムを描けばよかったと思います。

――『∀ガンダム』には、既存のロボットとは異なる描き方が要求されるという印象があります。

重田　特に∀ガンダムの描き方は、普通のMSとは違って難しい部分があります。たとえば本編でも、肩を上げて「いかり肩」にする人が多かったので、レイアウトチェックでよく修正していました。うぬぼれるわけではないですが、今でも∀ガンダムをちゃんと描けている人はいないと思いますね。

――長年ガンダムシリーズに携わられた立場から、今後のガンダムに期待されるのはどんなことですか？

重田　まず、このままシリーズが続いてほしいということ、そしてもっといろいろなガンダムが見たいということですね。「ガンダムはこれ！」と押し付けることなく、ファンの一人ひとりが自分に合ったガンダムを選べるような、さまざまな方向性の作品が増えるといいと思います。ひとりのスタッフとしては、富野監督のガンダムに、また携われたらいいなと思う部分もありますし、できれば自分自身としても、新たなアイデアや企画を提案できたらうれしいです。まぁガンダムではなくても、たとえば「ガンダムの魂が宿った別なロボットアニメ」でもいいと思っているんです。今、ロボットアニメはCGが増えてきていますが、ガンダムに限らず、手描きのロボットアニメが続いていく限り、これからもずっと関わっていけたらいいなと思っています。

【※1】**マジンガーZ**
'72年放映のTVアニメ。原作は永井豪。高校生・兜甲児が祖父の作った巨大ロボット「マジンガーZ」に乗り込み、世界征服を狙う科学者・Dr．ヘルとの戦いに挑む。

【※2】**勇者ライディーン**
'75年放映のTVアニメ。古代ムー帝国の血を継ぐひびき洸が守護神のライディーンと一体化して妖魔帝国と戦う。

【※3】**スタジオマーク**
『Z』『ZZ』『逆襲のシャア』などで作画監督を務めた山田きさらかの率いる作画スタジオ。'82年設立。

【※4】**聖戦士ダンバイン**
'83年放映のTVアニメ。異世界バイストン・ウェルを舞台とした富野由悠季監督作品。

【※5】**重戦機エルガイム**
'84年放映のオリジナルアニメ。ペンタゴナワールドを舞台とする富野由悠季監督作品。

【※6】**アリオン**
ギリシア神話の世界を舞台とした安彦良和の初本格連載漫画。'86年にアニメ映画化された。

重田敦司（しげたあつし）

'65年、神奈川県生まれ。『機動戦士Zガンダム』に参加以後、多数のガンダムシリーズに携わる。『∀ガンダム』はアニメーションメカデザイナーとして参加。富野由悠季監督作品には、『ブレンパワード』や『OVERMAN キングゲイナー』など、深く関わっている。

福田己津央

――福田監督が手掛けられた『ガンダムSEED』は、2000年代初のガンダムとして、久々にTVシリーズに登場しました。まず作品のオファーを受けたときのお気持ちをお聞かせください。

福田　ガンダムといっても、特に深い思い入れはありませんでした。あくまで、アニメーションの1ジャンルと捉えていましたから。ただ、ムーブメントを作っている点が、他の作品との決定的な違いですよね。レンタルビデオ屋さんでも、棚から人知れず消えていく作品は山ほどありますが、ガンダムはどのシリーズも消えない。つまり失敗したら未来永劫、恥さらしになる。そうなったら、しばらく仕事はないだろうと覚悟はしていました。

――当時のガンダムというコンテンツは、現在とはまた違った状況であったのではないかと考えられます。『SEED』では、どのようなスタンスで取り組みましたか？

福田　ガンダムって、いわばブランドですよね。例えば、縫製の粗いものや、ただエンブレムをつけただけの安物を出したら、ブランドを汚し、寿命を縮めることになる。とにかく、ブランドの精神性は守らないといけないと思ったんです。

――そうした中で、『SEED』の「21世紀のファーストガンダム」というテーマが導きだされたのでしょうか？

福田　それは当時、サンライズの堀口（滋）君が「じゃあ21世紀のファーストガンダムにしましょう」って言ったのがきっかけで（笑）。正直照れくさかったんですけど、そういう切り口しかないとも言えたし、原点回帰を考えればありではないかと。よくもハードルを上げるようなことを言ってくれたと思いましたが（笑）。

――では、ガンダムというブランド、シリーズの本質から外れないということがテーマと言えますね。

福田　とはいえガンダムのブランドを大事にしつつも、そのままでは古い部分があります。そこは昔の作品を今風に直すのではなく、今の子供たちに合わせた条件をガンダムに当てはめる。ファーストガンダムから20年が経過して、子供たちが見てきたものは大きく変わっていますよね。だから昔の価値観を出しても、通用しない部分があります。第2次世界大戦のテイストを持ち出しても、今の子供たちにはピンとこないじゃないですか？「このガンダムって僕たちの話だよね」と言える作品にしなきゃいけない。

――確かに文化も流行も違いますから、昔のままでは伝わらない部分もありますね。

福田　ようするに、子供たちが共感できるドラマであることが重要なんです。それには、当時の子供たちの置かれている状況や、彼らが見てきたもの。悩んでることや考えを理解しなければならないんです。仮に今、野球漫画を始めたとしても、『巨人の星』【※1】に今の子供たちは共感できないですよね。時代に応じてキャラクターやドラマが変わっていく必要があるんです。

――『SEED』シリーズはティーンたちの絶大な支持を得て、その後のアニメにも大きく影響を与えましたね。

福田　でも「最近、ガンダムが安売りされていないか？」と思うことはあります。そこは『SEED』『SEED DESTINY』の悪影響で、逆にブランドを落としてしまったのでは、という気持ちがあるんです。例えば数が売れなければいけない、売れればいい、というような流れを作ったんじゃないかという反省点はありますね。『SEED』のときは誰も期待していなかったこともあって、わりと自由に思い切ってできたのですが、『DESTINY』のときは、色々なプレッシャーを感じましたね。

――それは『SEED』の成功があったゆえの苦労、ということになるのでしょうか？

福田　周囲の空気が違うんです。そんな状況だと、作品が当初の目論見からどんどん離れて、本質を見失ってしまう。例えば、ストーリーを複雑にして、派手な戦闘シーンを用意してガンダムをかっこよく描くことだけじゃ、作品は面白くはなりません。

――ガンダムだけに限らず、作品の本質とはどのような点と考えられますか？

福田　作品は視聴者に「感動」を送るものです。そのためには人間を描く以外にないんですよ。戦争を描くなどというのは正直無理で、アニメはドキュメンタリーじゃありませんから。大切なことは、キャラクターの思いを届けること。そのためにストーリーをドラマにしなければならないということ。最近では、ドラマとストーリーの意味をはき違えている作品が多い気がします。実に嘆かわしいことです。根本的に違うということがわからなくなっているのかもしれません。そういう点にも、『DESTINY』が悪い影響を与えてしまったのではないかと思うことがあります。

――あそこまでのヒット作になると、直接的ではないにしろ、制約は相当なものでは？

福田　とはいえアニメなんですから、今の子供たちが面白がって見てくれることが第一でなければならないんです。主題歌の歌手は誰にしようとか、メカは何体出そうとか、それらが先に立ってしまうとダメだと思うんです。そこで妥協をしてしまうと、ブランドは成立しないですよ。僕が考えるブランドというのは、頑固に守り続けていくこと。『DESTINY』ではその軸がブレてしまった。当時のことはもう、仕方がないとしかいいようがないですね。

――最後に、今後ガンダムに期待することをお聞かせください。

福田　何を引き継いで、何を変えていくのか、それが重要だと思います。ブランドは守らなければいけない一方で、古い型に縛られたままでは絶滅です。僕らの感性はだんだん古くなりつつありますから、次のガンダムは子供たちに向けて作ってほしいですね。例えば、今の子供たちにとって、『SEED』は自分たちが共感できる物語ではないんです。時代ごとに、子供たちに合わせたガンダムを作り続けていくことが必要だと思います。ファンと一緒に年齢が上がっていったのでは、30周年はあっても、40周年や50周年を迎えるのは難しくなってしまいますよね。僕もそういう点に注意して、これからも携わっていきたいと思います。

【※1】巨人の星
梶原一騎原作、川崎のぼる画の野球漫画。'68年より日本テレビ系列にてTVアニメが放映された。主人公の星飛雄馬が、父である一徹から、野球の厳しい特訓を受け、巨人へ入団。花形満ら、ライバルとの熱き戦いを描くスポ根作品の金字塔。

福田己津央（ふくだみつお）

'60年、栃木県生まれ。'79年にサンライズに入社。演出を経て、初監督作品となった『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』は、約10年に渡って展開される人気シリーズに成長した。以後『GEAR戦士電童』『機動戦士ガンダムSEED』シリーズの監督を務める。

MOROSAWA CHIAKI

両澤千晶

――『ガンダムSEED』以前、ガンダムは男性ファンに支持された作品でした。脚本のオファーを受けたときは、ガンダムに対して、どのような印象を抱かれていましたか?

両澤　福田(己津央)監督から「ガンダムやらないか?」と言われたのがきっかけですが、当時は私もガンダムは男性のものという意識で、「ガンダムは女が書くものじゃない」と思っていたんです。ガンダムの世界と言われるものは、実は富野(由悠季)監督の思想や価値観の世界であるという部分が強いですし、視聴者はそこに引き込まれている訳です。でも私達に同じことはできません。年代も違いますし、見てきたもの、目指しているものも違います。じゃ私達のガンダムってなんだろう?って、そこからでした。加えてガンダムの世界の本流は、脈々と続く戦争とメカロボットの世界です。コズミック・イラにしろ、アフターコロニーにしろ、メカが活躍する世界が丸ごと作られ、そこで子供から大人まで楽しめる。これを構築するというのも難しい部分でした。

――その中で、『ガンダムSEED』のストーリーはどのように導きだされたのでしょうか?

両澤　その時自分が見ていたものの中から、キャラクターと展開の幹の様なものを見つけて走った、という感じですね。当時、子供達の間で問題になっていたのがイジメです。グループからはずれたくないから一緒にいじめる、恨みはないけど仲間はずれがイヤだからいじめる。その怖さですよね。それはそのままキラに当てはまります。友達はナチュラルで、同じ仲間のコーディネイターと戦わなければならない。本気で戦わないと、「コーディネイターの仲間じゃないか?」と友達に疑われてしまう。そういう葛藤です。いじめみたいな、ある意味小さないさかい。そこから生まれる憎しみ。そんなものが、やがて戦争にも発展していくのではないだろうか、と。9・11【※1】にしても、実行犯のルポなども読みましたが、その発端は小さなボタンの掛け違いだった様な。些細なことで戦いが起こる可能性ということについて考えていたのが、あのころですね。

――子供たちの等身大の世界が、作品への共感を生んだという印象を受けます。

両澤　私は、今でこそアニメの仕事をしていますけど、もともとは保育科の出身で、保育士の資格を持っていたりもしますから、その点も大きかったかもしれません。子供はアニメを見ているとき、何を考えていて、どういうところに惹かれるんだろうと考えると、私はアニメを見るとき、彼らは主人公に自分の共感を投影していると思うんです。「自分もそう思う」とか「この先どうするんだろう」とか、アニメの主人公を一種の自分のアバターのようなものとして捉えているんじゃないかと。

――キラというキャラクターにも、感情移入のしやすさが考慮されているのですか?

両澤　キャラクター設定と、実年齢の子供の考え方に、齟齬がないようには気をつけました。キラってポヨポヨして、ヒーロー然としていない子ですよね。だからこそ彼の等身大の視点で見ていくと、敵の心理や、両国間のいさかいが見えてくると思うんです。あとは子供が実際にしゃべりそうな言葉、会話しそうな言葉で書くということが大事だと思っています。戦争だからといって、政治や戦闘描写ばかりにしようとすると、どんどん内容が専門的になってしまう。それをなるべく、子供達の等身大の言葉で伝えるということが肝心なのだと思います。ワイドショーでも政治の話題が取り上げられたりしますけど、結局は「自分に何か影響はあるの?」ということだったりする。『SEED』では、「戦争になったら僕はどうなる?どうする?」という視点を外さない様にと気をつけたのですが、それが子供達についてきてもらえた一因なのではないかと思っています。

――作品全体を振り返ってみて、ガンダムはご自身の中でどのような存在でしょうか?

両澤　『SEED』『SEED DESTINY』の両作品を通して、「鍛えられました」としか言いようがないですね。注目度が高く、大勢の方の思いがつまっているタイトルで、自分が脚本を書かせてもらえたのは幸運だと。あとは、とにかく多くの人が見てくれたことがうれしいですね。当時はネットでの評価も色々で、「みんないっぱい言いたいことがあるんだなぁ」と。でも文句でもなんでも、感じてくれることがあるのは大事だなと思いました。それが人と話すきっかけになって、友達ができたという方もいらっしゃいましたから。今は子供達が学校で楽しめる共通の話題が少ないみたいで、それはアニメだけではなく、小説や漫画もそうみたいですが。そういう意味では、子供達に共通の話題を提供できたのはうれしいことですよね。

――とはいえ、2作品連続で携わるのは、相当ハードだったと思われます。

両澤　流石に『DESTINY』のときはグチャグチャで……。かろうじて立てていたという感じでしょうか。体も壊しましたし。うれしかったのは、私がボロボロだったとき、あるスタッフの方が「頑張ってください、オレらも頑張りますから」と言ってくれたことですね。シナリオは結構孤独な作業なので、他の部署の方からそういう言葉を貰えたのは、本当にありがたかった。

――30周年を迎え、ガンダムシリーズはさらに発展していくと考えられます。今後の展開に期待することをお聞かせください。

両澤　ガンダムはビッグネームで、ライターにとっても大河ドラマや月9ドラマのようなものだとも思います。実績や知識も要求される作品だといいますか。アニメの中でも影響力の高い作品になっていると思うのですが、できればいつまでも中高生のための作品であってほしいです。どんな時代でもローティーンやハイティーンに寄り添うような、「僕たちの味方の世界」として存在してもらえればと。ガンダムは発展性が高い作品ですから、格闘物から戦記物までできますよね。コア層に向けた作品も外せないとは思いますが、本当は子供達に向けた作品を作って欲しい。一番色々観たい時期に、みんなで一緒に見ることができる作品、それがガンダムだと思いますから。できれば、あまり遠くに行かないでほしいですね。

【※1】**9・11**
2001年9月11日、テロリストにより4機の旅客機がハイジャックされた。うち3機がニューヨーク世界貿易センタービル及びアメリカ国防総省本庁舎(ペンタゴン)に突入。死傷者数千名を出す大惨事となった。

両澤千晶(もろさわちあき)

埼玉県生まれ。短大の保育科を卒業。福田己津央監督の相談に乗るうちに、『新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA』の脚本を任される。以後『機動戦士ガンダムSEED』『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』のシリーズ構成、脚本を担当した。

重田智

重田　実は「月刊ニュータイプ」は創刊号からずっと見てるんです。ちょうど『Z』の放送開始と同じでしたし。表紙が梅津泰臣さんのガンダムMk-IIだったのをよく覚えています。アニメーターの仕事でガンダムに関わったのも、『Z』の最終回が最初です。それから20年経って劇場版『Z』を見たら、自分の描いたシーンが描き直されずに残っていて愕然としました。なんで直してくれないんだって!!（笑）。

――『SEED』から本格的に参加を？

重田　そうですね。福田己津央監督とは『機甲戦記ドラグナー』【※1】で仕事をご一緒させていただいて。『SEED』も福田監督から声をかけていただいたのがきっかけです。

――重田さんによるガンダム5機のイラストはヒロイックで、印象深いです。

重田　皆さんそう言ってくださるんですが、実は版権用に描き起こしたイラストではないんですよ。もともと本編作画用のアクション参考として描いたものなんです。アニメーション用の作画用紙（242×268㎜）に描いているのでサイズも小さくて。でもいろんな媒体・商品に使われていて、マーチャンダイジングの用途のほうが大きくなってしまいましたね。ストライクは、RX-78-2ガンダムを踏襲したライフルを構えたポーズを描いただけで、ガンダムとして奇抜な絵を描いたつもりは毛頭なかったんです。それでも5機のガンダムが性能・武装で差別化されているんだったら、それぞれの特徴を活かした構図とポーズのほうがお客さんに印象づけられるだろうとは思いました。

――以降のポーズイラストは版権使用を想定して描かれていると？

重田　そうです。それもあってあえてパースのきつい構図での絵を描くようにしました。フォビドゥンの鎌やレイダーの鉄球がものすごくでっかく手前にあったりと。商用として使いやすいように、パースをつけずに同じフレーム内に描くことは可能ですよ。けどそうすると、アグレッシブな感じもしないだろうし、個々のアピールポイントになる武器が印象に残ってくれないんじゃないかと。特に子供たちは、最初に琴線に触れないと、それはなかったことになってしまうんじゃないかと思うんですよ。

――商品プロモーションとしても重要なファクターですよね。

重田　ただ、いまだに思うことがあって。ファーストガンダム以降、モビルスーツ＝リアル志向というイメージに偏りがちなんですが、ファーストガンダムがもつ良さのひとつは、やはり安彦良和さんが描くモビルスーツだと思っているんですね。限りなく人体に近いラインで、アクションも人間の動きに倣っている。リアリティを追求していけば、左手にシールドを、右手にビーム・ライフルを構えて、いちいちガンダムの目でライフルのスコープを覗いて人差し指でトリガーを引く必要はないでしょう。でも見ている人のハートをキャッチするには、いかに魂を宿したかのように〝らしく〟描くかが命題ではないかという気がしています。メカニカルなテイストはどこかに必要でも、それは物語や演出でもフォローできると思っているんです。よく「あのアクションシーンがよかったです」とか言われるのですが、最初のアクションの大まかな段取りは監督が決めていますから。僕ら絵描きは絵コンテの指示に添って描いているわけですよね。それでも絵がダメだと、カッコよくは見えないかもしれない。実写で同じ芝居でも役者によって演技に差が出るのと似ているかもしれません。だから言われると、もちろんうれしかったりはするんですけれどね。

――その本編での重田さんのお仕事は、どのようなものでしたか？

重田　チーフメカ作画監督として『SEED』では第1話の作画監督やOP、モニターグラフィクス、各話の原画などを手掛けました。絵描きなので、やはりもうちょっと描きたかったなという反省もあったんです。なので『DESTINY』ではそれを踏まえて制作に臨みました。福田監督が絵コンテを描いたり、チェックをする段階で、重要なシーンのキャラには平井久司さんへ、メカに関しては僕へ、作画指定が入るんです。それをなるべく拾うようにしました。それ以外でも、チーフメカ作画監督の立場上なんとかしたいと思ったカットは、時間の許す限りは手掛けさせてもらいました。それは100％とはいきませんでしたが、仕事としての充足感では『DESTINY』が個人的に印象に残っていますね。

――画集にはストライクの表紙イラストと、B2ポスター用に描かれたミーティア装備のフリーダムが収録されます。特にミーティアは構図が動的で、かつ世界観も感じさせます。

重田　巨大なミーティアとフリーダム全身が入る構図というのはB2サイズだから許される構図だと思います。主役のフリーダムの顔が小さくても許されるサイズでしょうから。アップになったミーティアの装甲には、そのままだと間延びするので、得意ではないメカディテールの代わりに英字ロゴをデジタル上で入れてもらいました。こういったエッセンスは、商品で遊んでもらうためにも確信犯的にやる必要があると思っているんです。ストライクルージュの肩にある獅子のマークや、アカツキの「暁」も要望があったからではなくて半ばフライングぎみにやりました。実はTV原画ではわかりづらいのですが、『SEED』に登場した2機のミーティアは「01」「02」とマーキングされているのに対し、『DESTINY』のミーティアは「07」「08」とマーキングしています。兵器ですからロールアウト後は何機か完成していて、他に数機が実戦配備されているかもしれないし、試験中に大破しているかもしれない。そこにお客さんが反応して、バックボーンや設定を想像するきっかけになってもらえれば、より作品が楽しめるはずだと思うんです。やはり、ファーストガンダムの宇宙世紀って世界観の広がりが大きいんですよね、30年続いているだけあって。それに対し『SEED』はスタートラインに立ったばかりに等しい。だから少しずつでも何かを発信し続けない限りは、他の作品の中に埋没することになってしまう。でもそう〝仕掛け〟を考えていくことで、本編の話には抵触しないにしてもワールドは広がっていくのではないかと思っています。

重田智（しげたさとし）

スタジオMAX所属。福田己津央監督作品では『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』OVAシリーズ、『GEAR 戦士 電童』『機動戦士ガンダムSEED』『SEED DESTINY』に参加。またバンダイ ホビー事業部のMGストライクフリーダムなどでも開発に協力している。

【※1】**『機甲戦記ドラグナー』**
'87年から'88年まで名古屋テレビ系列にて放映されたTVアニメ。スペースコロニー・アルカードの住人であるケーン、ライト、タップはひょんなことから地球連合軍と交戦していた月の統一帝国ギガノスの最新メタルアーマー「ドラグナー」を奪取。専属パイロットとなった彼らは戦いに身を投じていく。

アベユーイチ

──『SDガンダムフォース』は、フルCGのTVシリーズ作品ということで当時は前例のない作品でした。どのような経緯で、CGでの製作が決まったのでしょうか?

アベ　バンダイアメリカで、「SDガンダムを形にしたい」という話が出たのがきっかけだったみたいですね。サンライズの堀口（滋）さんからは、作画では無理だからCGでやることになったと聞いています。

近藤　当初は、格闘ゲームのようなものを想定していたみたいですね。コントローラーで動かしたアクションを、録画すればそのまま映像になるような……。

アベ　いくらなんでもそれじゃできないという話になって（笑）。その後、モーションキャプチャー【※1】とか、いろいろ試してみたんです。

──モーションキャプチャーとはいえ、それをSDにそのまま使うのは難しそうですね。

近藤　まあ、未知の世界でしたよね。

アベ　当初、SDガンダムは2頭身から始まっていて、そのデザインのまま動かせるのかを検討しました。結果として3頭身になったんですが、これでもモーションキャプチャーはそのまま使えるわけではありません。ただ、そのSD体型に人間のモーションを使ったら、逆にミスマッチでおもしろいものができるかも?という冒険でもあったんです。

近藤　そういう意味ではいろいろテストをやりましたよね。モーションキャプチャー用に、ある体育館へバズーカやマシンガンを持っていったら、出入り禁止になって（笑）。ルームランナーを使ってみたりとか、いろいろやりましたよね。

アベ　モーションキャプチャーが撮れる範囲って、けっこう狭いんですよね。その中じゃ走れないから、ルームランナーを使ったんです。

近藤　当時、キャプチャーを取る段取りは世界で一番うまかったと思いますよ（笑）。

──（笑）。アクションという意味でも、SDとはいえ、かなり本格的な印象を受けました。

近藤　モーションキャプチャーの役者さんは、本当のアクションの人ですからね。また、実際にキャプテンを同サイズで作ってみて、動きも研究しました。そういう意味では、普通のガンダムよりも圧倒的にリアルな動きだと思いますよ。

──SDガンダムだから構築できた独特の手法という印象を受けます。

アベ　当時はそれで特許取るって言ってましたよね。どうなったんだろう……。

近藤　取っても特殊過ぎてどこも使えないと思いますよ（笑）。

──まるでアニメを作るスタジオとは思えない制作工程ですよね。

アベ　最初はアニメーターさんはひとりもいなかったんですよ。まるで異種格闘技。絵コンテを描く人もいれば、特撮の人もいた。

近藤　作業時間はアニメと実写を合わせて朝から朝まで……。

──アベ監督は多数の特撮作品、近藤監督はアニメーションのCG分野で活躍されていらっしゃいますが、そのノウハウはこの作品の中で活かせましたか?

アベ　活かせたというより、自分を新しく開発したみたいな部分がありますね。実写だとあるものを撮る、というイメージがあるんですが、52話分のお話も含めて、すべてを発想しなければならなかったんで。椅子1個すらも生み出さないといけないわけで。その架空の世界観を作るという体験は、おもしろくもあり、大変でした。

近藤　新しい体験でした。結局はアニメのように見えて、アニメじゃないんですよね。キャプチャーで芝居を撮るのは実写ですけど、その後のレイアウト的な作業とかはアニメの作業になってくる。一方でアニメはすべてを作らないといけないんですが、役者さんの動きが使えるという部分は、非常にありがたくもあり、おもしろい部分でもありました。

──作品を拝見しますと、後半に行くにつれて映像の完成度が上がっていった印象です。

アベ　もともと不慣れなところから始まっていますからね。CGは修正がクオリティアップにつながりますし、それが蓄積されていきますから。まあ、そういう意味ではシステムより人ですよ。どんなに使いづらいシステムでも、人間ってうまく使っちゃうんだな、慣れてくれれば使うんだなって（笑）。そのすごさを実感しました。

近藤　あれだけ優秀なスタッフは珍しいんじゃないかな。最初は各チームで1カットがどれぐらいの時間で作れるか、ストップウォッチで計測したんですよ。最初は「こんなんじゃできない」と思ったんですけど、やっていくうちに急速に慣れていきました。

──作品の内容に目を向けると、SDでありながら、内容面はかなりハードでした。

近藤　ガンダム史上、稀にみるSF作品だと思っています。アベさんの中では、ネオトピアの設定などがちゃんとガンダムの正史に入るように考えられている。

アベ　過去に巨大ロボットや、人間そっくりのロボットが存在した時代があって、でもそれは不幸な戦争を生むしかないという結論に至って、ネオトピアができたと。巨大ロボも人型もダメで、結果としてSDガンダムにたどりついたということですね。ネオトピアにツインタワーがあるんですけど、あれは人間とロボットの共存をイメージしているんです。塔の近くには、封じた過去が眠っているという設定で、機会があったら、そこに封じられたものを持ち出す話もやろうと思っていたんですけどね。

──ラクロア、天宮という複数の世界観が混在するのも、魅力的でした。

アベ　ガンダムは作品世界の中の1年間を扱うケースが多いと思うんですけど、もっと過去から未来の話がごちゃまぜになっている話を作りたかったんです。かなりハードなSFだと思いますし、どこを突っ込まれても答えられますね。

──その一方で、端々にファーストガンダムへの愛が感じられましたね。

アベ　それはもうガンダム世代ですから。愛は垂れ流しですよ（笑）。池田秀一さんに声をお願いできて、もう有頂天でした。

──刷り込まれていたものが、どうしても出てきてしまうんですね（笑）。

近藤　関わると「なんかやんなきゃ」

【※1】モーションキャプチャー
人や物の動きを立体的に捉え、記録する技術。CG映像の発展とともに、急速に普及した。『SDガンダムフォース』の制作当時、人のモーションを3頭身に転用する、という方法はかなり特殊な手法であったと考えられる。

【※2】『すべり台』
Jam Filmsというショートフィルム作品集の1本として制作された。出演は石原さとみ、柄本時生、山崎まさよし。

【※3】『魔神英雄伝ワタル』
サンライズ制作のオリジナルアニメーション。小学生の戦部ワタルが、神部界という異世界で、悪の帝王ドアクダーから神々の山、創界山を奪還するストーリー。龍神丸をはじめ、SD頭身のメカが人気を博し、プラモデルが大ヒットした。

【※4】ザコザコアワー
敵勢力ダークアクシズの構成員、ザコ（SD化したザク）たちが、毎週放送終了後に展開するショートストーリー。毎回、世界観やキャラクターの謎に迫りつつ、悲哀あふれるギャグネタを披露し、多くのファンを獲得した。

という気になるんですよね。アベさんも、監督された映画のセリフで言わせてたじゃないですか？

アベ　ああ、『すべり台』【※2】。僕の実写短編デビュー作です。男の子と女の子の淡い恋のお話なんですが、キス寸前までいったところで女の子に電話がかかってきて、「え、お寿司？」って言って、ピューって帰っちゃうんですよ。で、男の子のほうは呆然と見送るんですが、「あ、ガンダムの時間だ」って呟いて、ぴゅーっと帰っていく（笑）。日本人として誰でも名前を知っている作品ですから、ネタとしてもおいしいですよね。

――作品の中でも、ザクレロゲートやガンダムサイなど、ネタが秀逸でした（笑）。こういったアイデアは、どのように構築されたのでしょうか？

アベ　近藤さんと一緒に考えたんですよね。

近藤　家が近かったんで、いつも一緒だったんですよ。寝るとき以外はずっと一緒（笑）。なにかしら作品について話していましたね。

――近藤監督もアベ監督と同世代ですが、やはりガンダムには愛がありましたか？

近藤　僕が住んでいた新潟では、放送が遅かったんですよ。ただ部活をやっていたから、あまり見られなかったんです。当時はそれほどアニメ好きじゃなかったのもあるんですが、「世の中で流行っている」程度の認識でした。個人的には、当初「SDってどうなんだろうな……」と思っていたのが正直なところです。『魔神英雄伝ワタル』【※3】をやっていたんで、どうもSDガンダムはその派生という印象をもっていたんです。ただ結果的に、オリジナリティあふれるいい作品になったと思っています。

アベ　スタジオには、富野（由悠季）監督がよく遊びに来てくれたんですよ。監督は新しい挑戦に興味があって、理解のある方でした。

近藤　当初は1本お願いしたいっていう話もあったんですよね。結局実現しなかったのは残念でしたね。

アベ　トールギスのことを、ザコたちがザコザコアワー【※4】で「T様」って呼んでいますよね。実はちょうど、富野監督が遊びに来たときだったんで、そのままイニシャルをお借りしたんです（笑）。

――ザコザコアワーは、新しいザクの魅力を引き出したと思われますが、どのようなきっかけで作られたのでしょうか？

アベ　『SDガンダムフォース』はSFとしてかなりちゃんと作り込んでいるんです。でもストーリーの流れを追っていくと、あまり触れられないところが出てきてしまう。それを子供向けに、わかりやすく紹介しようというのがきっかけですね。

近藤　とにかく、あるもので簡単に作れるということが重要でした。ひとつモデルを作るだけでも大騒ぎでしたからね。背景も使わず、ザコだけですから。

アベ　内容は本筋をまじめに作っていたんで、ザコザコアワーはハッチャケてしまおうと。実はあれ、スタッフの自虐ネタなんです。

近藤　心の叫びですよね（笑）。

アベ　内容も身の回りで起こっていることでしたし、ザコの性格もスタッフそのままです。「違うんですよ、そうなんですよ」っていうザコの口調で実際にしゃべるスタッフもいたんですよ（笑）。ザコザコアワーに出てくる3人のザコには、元になったスタッフがちゃんといます。あれはドキュメンタリーと言えますね。

近藤信宏

――作品を振り返ってみて、もっとも印象に残っているのはどんなことですか？

アベ　悔しいのはアメリカで26話までしか放送されなかったこと。後半こそ見てほしかった。アメリカでもCNNで取り上げられたりして、かなり人気があったんですよ。飛行機に乗ったとき、外国人の紳士から「SDガンダムって知っているか？　おもしろいんだぞ、あれ」って話しかけられたこともあるんです（笑）。あと、実は52話以降の展開もあったんですよ。1年間は、助走のつもりだったんです。本当はタイムパトロール編で、いろんな世界に冒険するのが本編。ダークアクシズ要塞とか、ソウルドライブとか、いろいろ謎を残してしまった。機会はないでしょうけど、また作りたいですね。

――近藤監督はいかがですか？

近藤　毎週、作っているほうがすごい、と思う作品はそうないんですよ。最終回近辺はすごいクオリティで。2年ぐらいやってきたスキルが途絶えてしまったのはもったいないなあと思うんです。まあ、振り返ってみると、非常にいい思い出しかないんですよね。とにかく、たくさんのいいスタッフで作品が作れた。そういうイメージですね。

――作品内容としても、仕事としても、『SDガンダムフォース』は、ガンダムという作品の幅を広げた作品と言えますね。

近藤　やっぱり異質なんじゃないですかね。

アベ　異質ですね。歴代のガンダムの作品を見ていて、『SDガンダムフォース』が出てくると、「おお、これもガンダム!?」みたいな雰囲気になる（笑）。デザインラインは元ネタがガンダムだから、大きくはずれてはいないんですが、物語や世界観はガンダムからかなりはずれているかもしれない（笑）。それはもう、V字のアンテナがついていればガンダムって言えますから、いろんなことができるシリーズっていう気がしますね。

――今年で30周年を迎えて、まだまだガンダムはさまざまな方向に発展していくと思われます。

アベ　今後もおもしろいガンダムを作り続けてほしいですね。ただこれだけシリーズがありますから、新しいものを作るのは、また大変なんだろうなとは思いますが。ただ、作り手に対してハードルの高い作品であるのは、コンテンツとしていいことだと思います。

近藤　目標値はかなり高いと思うんですが、新しいものを切り開いてほしいですね。もともとはロボットものので、そこからガンダムっていうジャンルを築いた。SDもそうですけど、新しいチャレンジを続けてきているシリーズですから。もう、アニメというより日本のコンテンツの代表として、停滞せずにどんどん先頭を走ってほしい。いつも目標になれる作品であってほしいですね。

近藤信宏（こんどうのぶひろ）

'64年、東京都生まれ。アニメーション演出家。ガンダムシリーズとの関わり合いは、『ガンダム・ザ・ライド』で監督・絵コンテ・演出を担当。『SDガンダムフォース』では副監督を担当した。現在、監督を務める『ケロロ軍曹』がテレビ東京系にて絶賛放送中。

アベユーイチ

'64年、山形県生まれ。多数の実写作品や、『ウルトラマンネクサス』『ウルトラマンメビウス』など、特撮作品にも携わる。『SDガンダムフォース』では脚本・絵コンテ・監督を担当。ガンダムシリーズは、他に『ガンダム・ザ・ライド』や『ガンダムイボルブ1』にも参加している。

大貫健一

――大貫さんが初めて、ガンダムという作品に触れたときの印象をお聞かせください。

大貫　『機動戦士ガンダム』の放映時は社会人になったばかりで、リアルタイムでは見られませんでした。噂でおもしろいという話も聞いていましたし、いつか全部見たいとは思っていました。そのうちたまたま24話「迫撃！トリプル・ドム」を見て、噂に違わず「かっこいいなあ」と。実際にきちんと見られたのは、劇場版『哀・戦士編』だと思います。

――初めてガンダムに関わられたのはどの作品でしょうか？

大貫　『Zガンダム』です。第1話「黒いガンダム」のオールラッシュでOPを見たとき、あまりのかっこよさに衝撃を受けました。当時はまだフィルムでしたが、繰り返し何度も見せてもらった記憶があります。

――『ガンダムSEED』では10話分の作画監督を担当されましたが、どういった経緯で参加されることになったのでしょうか？

大貫　たまたまプロデューサーの古澤文邦さんと数年ぶりに会った際、「こういう企画があるんだけど」という感じで誘われました。

――大貫さんの描くキャラクターは、力強く、生き生きとしています。ご自身で描く際に、気をつけているポイントはありますか？

大貫　気をつけようと意識しているわけではなく、そうしか描けないんですよね（笑）。逆に繊細な絵柄のときは苦労します。

――『ガンダムSEED』のキャラクターは似せるのが難しいと聞いたことがあります。

大貫　自分も全然似せられませんでした。なのでTVで再放送された自分の回をたまたま見てしまったときは、目を覆いたくなります。中でも『ガンダムSEED DESTINY』ではシンが最後まで描きにくかったですね。逆に描きやすかったのはクルーゼです。あの仮面のおかげで（笑）。あとはイザークとディアッカでしょうか。

――イザークとディアッカは熱血系（？）なので大貫さんの画風にあっている気がしますが、クルーゼはちょっと意外かもしれませんね（笑）。では、大貫さんの思い出に残っている担当話数はありますか？

大貫　『ガンダムSEED』の35話「舞い降りる剣」、40話「暁の宇宙へ」はお話的にも盛り上がる回だったので、印象に残っています。いただいた3期OP「Believe」（歌・玉置成実）のCDを聴いてテンションが上がりました。

――続く『ガンダムSEED C.E.73 -STARGAZER-』では、ガンダム作品で初めてキャラクターデザインを担当されています。作品の第一印象はいかがでしたか？

大貫　『ガンダムSEED DESTINY』の外伝ではありますが、本編とかなり雰囲気の違うお話なんだなと思いました。ガンダムは視聴者として見るものだと思っていたので、まさか自分にキャラクターデザインの話がくるとは思っていませんでした。でも、よい経験になったと思います。

――監督の西澤晋さんや脚本の森田繁さんから、どのようなオファーがあったのでしょうか？

大貫　西澤監督が明確なキャラクターのイメージをもたれていたので、それと本編のキャラクターとのギャップを埋めるのが大変でした。人種によって骨格の特徴を表わしてほしいというような要望もあったんですが、なかなか監督の求めるリアルなキャラクターを提示することができず、苦労しました。

――個々のキャラクターで苦労されたところはありますか？

大貫　セレーネは本編のキャラクターデザインとそんなに離れていない発注だったので、わりとすぐに決まった気がします。スウェンは寡黙な青年という設定で、普段熱血系を描いている自分にはちょっと難しかったです。ソルは詳しい内容は覚えていないのですが、かなり苦労した記憶があります。他のキャラクターは、自分が最初に出したものはわりとオーソドックスな感じだったのですが、監督の意向で最終的にバリエーションに富んだキャラクターになったと思います。

――大貫さんは先行プロモーションや1話、3話の作画監督も担当されていました。作業のほうはいかがでしたか？

大貫　監督がリアル志向の方だったのでレイアウトなどは難しかったのですが、勉強にもなりました。

――『ガンダムSEED C.E.73 -STARGAZER-』は『ガンダムSEED DESTINY』より、グッと抑えめな演出がされていて、男性ファンにも好評でした。そして「月刊ニュータイプ」では、数多くのイラストを描いていただきました。

大貫　『SEED』シリーズでは、最初に描かせてもらったクルーゼ隊の版権が、一番思い出深いです。ザフトの軍服の配色が好きだったので、楽しく描かせてもらいました。『ガンダム00』はキャラとメカに分かれた発注が多かったのですが、『ガンダムSEED』のときはメカも描いたので大変でしたね。

――版権を描くときに、好きなテイスト・構図などはありますか？　反対に苦手なものなどあるのでしょうか？

大貫　その作品の世界観に合っている版権は、描いていて楽しいです。それと女性を描くのが得意ではないので、頼まれると「自分じゃないほうが……」とは思います（笑）。

――ガンダムとの関わりで、印象深い思い出はありますか？

大貫　制作の方やスタッフの方との出会いが、一番印象深いです。一時期アニメ業界から遠ざかっていて、ひとりでやる作業ばかりだったのですが、人と関わって作ることのおもしろさや難しさを再認識させてもらいました。あとはテレビのローテーションに入ってもまだ少しやれるかな？という自信にはなりました（笑）。

――ガンダムでご苦労されたのはどのような点ですか？

大貫　よくも悪くも反響が大きいので、毎回自分の担当した回の放映は緊張します。今はどの作品もそうですが、とにかく時間がないのが大変ですね。

――最後に2009年で30周年を迎えたガンダムへ、大貫さんがこれから期待したいことがあればお願いします。

大貫　原作ものが多い中、オリジナルでロボットものは大変貴重なので、これからも独自の世界観でおもしろい作品を作り続けていってほしいです。

大貫健一（おおぬきけんいち）

'61年、栃木県生まれ。アニメ・ゲームで多くの作画監督、キャラクターデザインを務め、また漫画・小説挿絵などでも活躍。主なキャラクターデザイン作品は『機甲戦記ドラグナー』『戦国奇譚 妖刀伝』『アーシアン』『サムライガン』『メジャー』シリーズなど。

――水島監督は『機動戦士ガンダム00』で初めてガンダムシリーズに携わられましたが、ガンダムという作品にはどのような印象をもっていましたか？

水島　正直なところ、「仕事」という意味では特殊な作品と思っていませんでした。ただ、ここ10年ぐらいで、ブランドイメージが急速に高まってきていましたよね。もちろん、それまでもユーザーの期待値の高さや、名前の重みはあったと思うのですが、ここまで大きなタイトルになったのは『SEED』の大ヒットの影響も大きいと思うんです。そこでの新作ですから、うれしさも自分でいいのか？とも考えましたね。

――確かにここ数年、さまざまなメディアや商品で、ガンダムを見るようになりました。

水島　ガンダムを見て育った人たちが大人になり、それなりの力を持つようになったことも大きいですよね。だからあらゆる場所で、ガンダムがフィーチャーされるようになった。しかもファーストだけの人気にとどまらず、ガンダムを土台として他の作品へ昇華する力があった。たとえば、他のリバイバル作品は新たな作品として発展していくケースは少ないけれど、ガンダムは違いますよね。ガンダムは、ある程度商売を考えて発信できるコンテンツになったと思うんです。

――実際にガンダムのオファーがきたときには、どのような印象を抱かれましたか？

水島　さまざまな方とお会いして感じたことは、「商売的な結果を残すこと」だろうとは思いました。周囲は「SEEDを超えろ！」とはっきりは言わないものの、鼻息が荒いのは伝わってくる（笑）。なので、主観で語られる意見でなく、データが欲しいってお願いしたんです。皆で検証して作品作りの参考にしたかったですね。ところが、意外と皆ドンブリ勘定だったというか、あまりデータにとらわれないでほしいと言われたりと……。結局、そういった検証はなく制作してしまったので、もしできていたなら、また違った『00』になっていたかもしれないですね。

――そうした状況を経て、内容については、どのような要素が導きだされましたか？

水島　基本的な要素は、今の『00』と変わりません。ファーストシーズンでは、社会情勢の中でガンダムマイスターという存在が世界をまとめる一方でその存在を拒絶される。逆にセカンドシーズンでは、マイスターが自ら世界への関わりを持ち、その姿勢が描かれていく。初期はもっと政治的な要素を取り込んだ内容を考えていました。しかし、できあがったものへの反応や、黒田（洋介）君のパーソナリティを考えると自分のやりたい方向性を押しとおしても、自分が思うほどおもしろくできないことがわかってきた。仮にできても、その方向性は、土曜日の18時や日曜日の17時という枠には向いていないと気づいて。それならもっと今のチームの良さを生かす方向性にしようと、4話の段階からシフトさせていったんです。

――監督ご自身の中では、どのようなガンダム像を描いていましたか？

水島　僕はガンダムに対して、すごく強い思い入れがあったわけじゃないんです。でも、不思議なことに放っておいてもガンダムになっていく。周りにガンダム好きが多くいますから、知らず知らずのうちに取り込んでいくことになるんです。逆に自分の理想とするガンダム像があると、仕事としてはやりづらいのかもしれませんね。

水島精二

――映像的には、これまでのシリーズとは異なる方向性が見られました。

水島　1話や2話は、ガンダムのアクションとして、かなり斬新なことをやったつもりです。でも、物足りないという意見もあったんで、ちょっとだけ表現を変えてみたんです。そうしたらユーザーの評価がかなり変わりました。実は被写体にカメラ位置を近づけたり望遠で抜いたり、アップを入れるようにしただけなんです。ただ、アップショットを入れ始めたら、カット数が多くなってしまって。実は、カットインの使用を禁止していたんです、個人的に手抜きに感じられて好きじゃないので。ですが、スタッフから「カット数がきついんでカットインを使わせてください」という要望が上がってきてしまって。それでもただカットインを使うのは、手抜きをしているようで嫌なのでMSリピートで動かしたり、つばぜり合いをさせたり、かならずひと工夫してもらいました（笑）。

――今回は6人のメカデザイナーなど、スタッフワークでも注目されました。

水島　メカデザイナーの中でも、特にキーマンだったのは寺岡賢司さんですね。彼とは昔からの付き合いで、僕の言っていることを無視できるし（笑）、お互い気兼ねなく話ができる。彼がいることで、確実にメカデザイナーと監督の距離が縮まりました。しかも仕事が早くて、スケジュール面でもけん引してくれた。その早さがベースになっているので、すごく優秀なスケジュールでデザインが上がってきたんですよ。メカデザイナーもそうですが、自分が現場をうまくコントロールできる布陣で臨めたのもよかったですね。

――最後に、今後のガンダムに期待することをお聞かせください。

水島　ひとつの大きなお祭りに参加できた、というと変ですけれど、ガンダムは自分自身がアニメファンになるきっかけとなった作品ですから、監督として携われたことは光栄に思います。そしてガンダムシリーズは僕が関われたぐらいですから、サンライズ外からでも監督として関われる作品だと思います。さらに言ってしまえばガンダムという枠組みであれば、監督やクリエイターを変えて作り続けるのも可能だと思うんですよ。現状制作中である『00』を他の監督が作ってもいいし、『SEED』を別な人が担当してもおもしろいと思う。日本のアニメ業界って、割と同じ人が作らないとダメだという暗黙のルールがあるので、それを正しい形で崩すというか……。プロジェクトごとに筋を通せばやり方が違っても構わないと思うんです。自分が関わるんだったら、そういう方向性でやってみたいですね。もちろん、富野（由悠季）監督が作るガンダムも見たいです。まだまだガンダム自体がどんどん発展していくことを楽しみに、隙あらば僕ももう一度携わりたいですね（笑）。まずは劇場版『ガンダム00』を来年中（10年）に公開できるように、頑張りたいと思います。

水島精二（みずしませいじ）

'66年、東京都生まれ。東京デザイナー学院卒業後、東京アニメーションフィルム、サンライズを経てフリーに。MBS土6枠では、『機動戦士ガンダム00』のほか、『鋼の錬金術師』の監督も担当した。2010年は『はなまる幼稚園』の監督も務める。

MIZUSHIMA SEIJI

INDEX


P033
1995年11月号 表紙
菱沼義仁、高乗陽子


P023 上
1995年6月号
阿部邦博


P012 下
1995年2月号
逢坂浩司


P006 - P007
1994年5月号
瀬尾康博


P034
1996年2月号 表紙
村瀬修功


P023 下
1995年9月号
西村誠芳


P013
1995年2月号 表紙
逢坂浩司


P008 - P009
1994年10月号
瀬尾康博

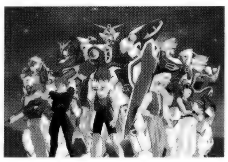

P035 上
1995年10月号
伊藤郁子

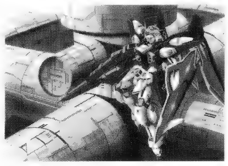

P024 - P025
1995年10月号
菱沼義仁、石垣純哉


P014 - P015
1994年11月号
逢坂浩司


P010
1994年4月号 表紙
佐野浩敏

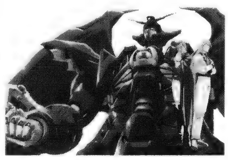

P035 下
1995年7月号
やまねおさむ


P026 - P027
1995年4月号
重田敦司、石垣純哉

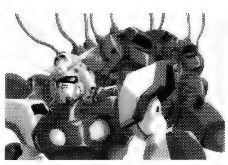

P018 - P019
1995年9月号
石垣純哉


P011 上
1995年4月号
宮田忠明

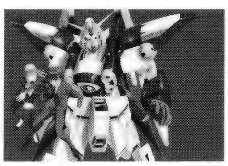

P036 上
1998年2月号
高乗陽子


P028 - P029
1995年12月号
西村誠芳


P020
1995年3月号 表紙
石垣純哉


P011 中
1994年6月号
堀川耕一


P036 右下
1995年11月号
高乗陽子

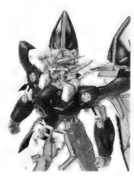

P030 - P031
1995年6月号
阿部邦博

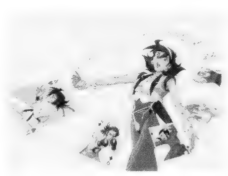

P021
1995年7月号 表紙
西村誠芳、佐野浩敏


P011 下
1994年7月号
伊藤嘉之

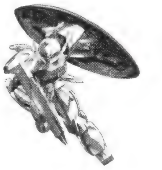

P036 左下
1995年11月号
高乗陽子

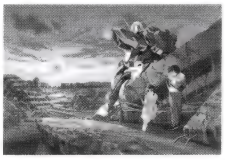

P032
1995年7月号
やまねおさむ


P022
1995年11月号
石垣純哉


P012 上
1994年7月号
逢坂浩司


P082 - P083
1999年10月号
筱雅律

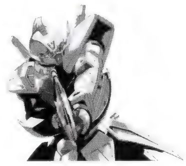

P069
2002年3月号
重田敦司

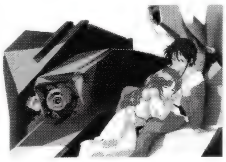

P058 - P059
1996年5月号
重田敦司


P051
1996年11月号 表紙
石垣純哉

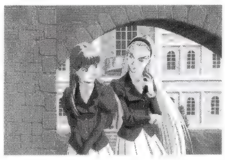

P037
1995年11月号
伊藤郁子


P084 - P085
1999年4月号
金剛寺弾


P070 - P071
1999年5月号
まさひろ山根


P060 - P061
1996年11月号
重田敦司


P052
1996年10月号
重田敦司


P038 - P039
1995年12月号
西村誠芳


P086 右上
1999年12月号
戸部敦夫


P072 - P073
1999年11月号
杉浦幸次


P064 - P065
1999年9月号
重田敦司


P053
1996年4月号 表紙
西村誠芳


P040 - P041
1996年1月号
高乗陽子


P086 右下
1999年10月号
赤堀重雄

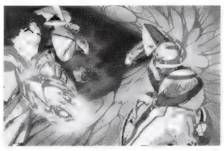

P074 - P075
2000年2月号
杉浦幸次


P066
1999年4月号 表紙
重田敦司

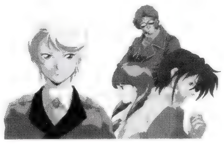

P054 上
1996年4月号
西村誠芳


P044 - P045
1996年9月号
佐野浩敏


P086 左下
2000年1月号
菱沼義仁

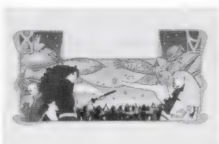

P076 - P077
2000年4月号
重田敦司

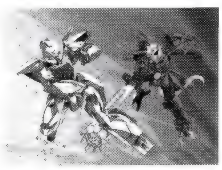

P067
1999年9月号 表紙
重田敦司

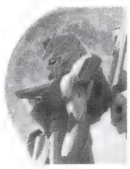

P054 下
1996年7月号
重田敦司

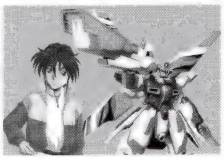

P046 - P047
1996年5月号
重田敦司

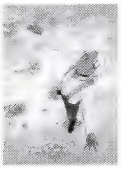

P087
2000年4月号
菱沼義仁

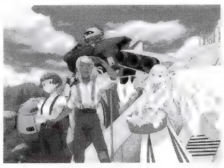

P078 - P079
2000年3月号
菱沼義仁


P068 上
1999年7月号
重田敦司


P055
2004年12月号
石垣純哉


P048 - P049
1996年4月号
西村誠芳


P088
1999年5月号
まさひろ山根


P080 - P081
1999年9月号
菱沼義仁


P068 下
1999年6月号
金剛寺弾


P056 - P057
1996年6月号
菱沼義仁


P050
1996年7月号
石垣純哉



P116
2004年4月号
米山浩平



P114 下
2003年10月号
松田寛



P100
2002年10月号
石垣純哉



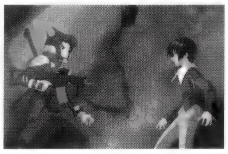
P096 - P097
2002年2月号
戸部敦夫



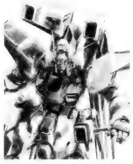
P089
2000年5月号
中谷誠一



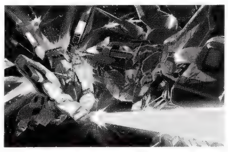
P117
2002年11月号 表紙
平井久司、内田順久



P114 - P115 上
2002年11月号
上北ふたご



P109
2003年6月号 表紙
小笠原智史



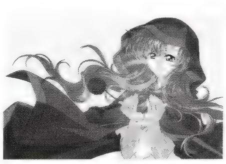
P100 - P101
2003年11月号
植田洋一



P090 上
1999年6月号
金剛寺弾



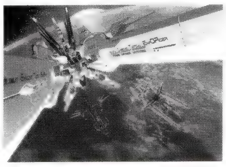
P118
2003年1月号 付録カレンダー表紙
平井久司



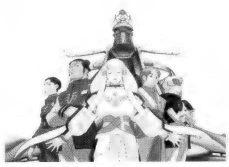
P114 - P115 中
2004年3月号
川口理恵



P110
2002年9月号 表紙
重田智



P102 - P103
2003年11月号 付録B2ポスター
重田智



P090 下
1999年7月号
菱沼義仁



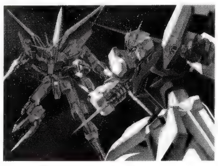
P119
2004年1月号 付録カレンダー表紙
平井久司



P114 - P115 下
2004年1月号
川口理恵



P111
2003年1月号 表紙
植田洋一



P104 上
2002年11月号
柳沢テツヤ



P091
1999年7月号
菱沼義仁



P120
2003年2月号
大貫健一



P115 上
2004年5月号
米山浩平



P112 - P113
2002年9月号
植田洋一



P104 下
2003年3月号
中田栄治



P092
1999年6月号 表紙
菱沼義仁



P121
2002年12月号
大貫健一



P115 中
2003年11月号
川口理恵



P114 上
2003年1月号
川口理恵



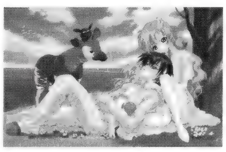
P105
2003年10月号
As'まりあ



P093
1999年9月号 ピンナップ
安田朗



P122 上
2004年4月号
森下博光



P115 下
2003年7月号
西田亜沙子



P114 中
2003年12月号
松田寛



P106 - P107
2003年7月号
中谷誠一



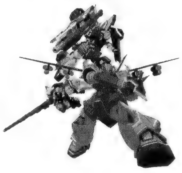
P094 - P95
1999年9月号
赤堀重雄



P152 - P153
2005年5月号
中島里恵



P144
2005年10月号 表紙
平井久司



P138
2005年8月号
田村勝之



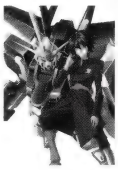
P126
2004年4月号 表紙
平井久司



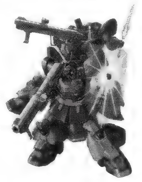
P122 中
2003年4月号
川口理恵、植田洋一



P154
2004年11月号 表紙
平井久司



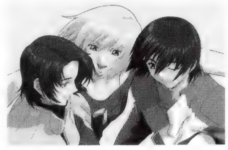
P145
2004年9月号 表紙
平井久司、阿部邦博



P139
2005年8月号
ときた洸一



P127
2003年8月号 表紙
平井久司



P122 下
2003年8月号
坂本修司



P155
2005年3月号 表紙
大貫健一



P146
2005年8月号 表紙
平井久司、阿部邦博



P140
2005年8月号
海老川兼武



P130 - P131
2007年2月号
重田智



P123 上
2003年8月号
坂本修司



P156 上
2004年12月号
橋本英樹



P147
2005年11月号 表紙
平井久司



P141 上
2004年11月号
やまだたかひろ



P132 - P133
2005年8月号
介錯



P123 中
2004年2月号
森下博光



P156 中
2005年12月号
森下博光



P148
2006年6月号 表紙
平井久司、やまだたかひろ



P141 下
2004年9月号
高瀬健一（中村プロダクション）



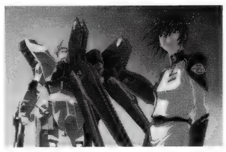
P134 - P135
2005年7月号
有澤寛



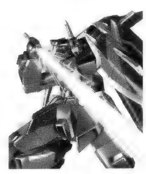
P123 下
2003年5月号
門智昭



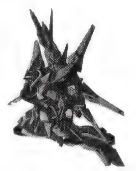
P156 下
2006年1月号
山口晋



P149
2007年1月号
大貫健一、西井正典



P142
2005年2月号 表紙
植田洋一



P136
2005年8月号
中谷誠一



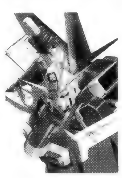
P124
2003年11月号 表紙
平井久司



P157
2006年9月号 付録ポスター
稲吉智重



P150 - P151
2004年10月号
森下博光



P143
2004年10月号 表紙
植田洋一



P137
2005年8月号
中田栄治



P125
2003年4月号 表紙
平井久司



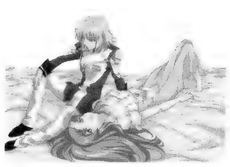
P189 下
2006年5月号
大貫健一



P177 下
2006年11月号
川口理恵



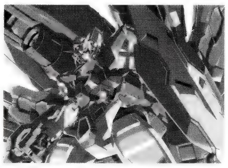
P173
2004年11月号
江口寿志



P168 - P169
2006年7月号
椛島洋介



P158 - P159
2005年9月号
山口晋



P192 - P193
2008年5月号
西井正典



P178 - P179
2007年3月号 付録ポスター
星野真澄



P174 上
2005年9月号
米山浩平



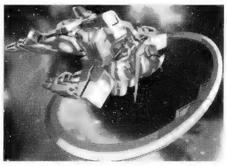
P170 上
2006年8月号
星野真澄



P160 - P161
2005年10月号
星野真澄



P194 - P195
2007年10月号
西井正典



P182 - P183
2006年8月号
やまだたかひろ



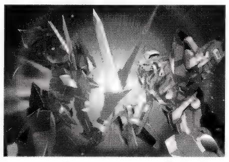
P174 下
2006年12月号
稲吉朝子



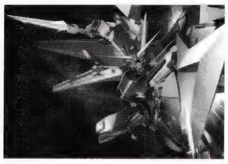
P170 下
2007年3月号
西田亜沙子



P162
2006年2月号 別冊付録表紙
大貫健一



P196 - P197
2008年7月号
有澤寛



P184 - P185
2006年5月号
やまだたかひろ



P175
2005年1月号 付録カレンダー表紙
平井久司



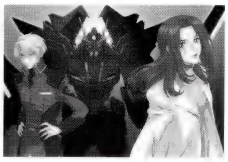
P171 上
2004年9月号
大貫健一



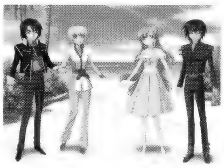
P163
2005年8月号 ピンナップ
小笠原智史



P198 - P199
2008年3月号
中谷誠一



P186 - P187
2006年4月号
大貫健一、中谷誠一



P176 上
2005年11月号
山口晋



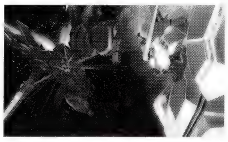
P171 下
2005年1月号
糸島雅彦



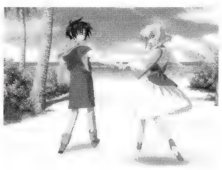
P164 - P165
2006年3月号
星野真澄



P200
2007年8月号 表紙
海老川兼武



P188
2006年10月号
まさひろ山根



P176 下
2005年11月号
山口晋



P172 上
2006年10月号
星野真澄



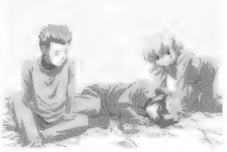
P166
2007年1月号 表紙
平井久司、As'まりあ



P201
2009年4月号 表紙
中谷誠一



P189 上
2006年5月号
大貫健一



P177 上
2005年6月号
中島里恵



P172 下
2006年4月号
星野真澄



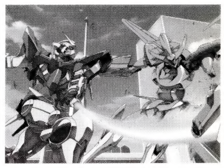
P167
2005年4月号 表紙
平井久司


P227 下
2009年1月号
牧孝雄


P223 上
2008年8月号
千葉道徳

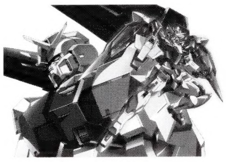

P216 - P217
2009年8月号
千葉道徳、大塚健


P200 下
2008年4月号
千葉道徳

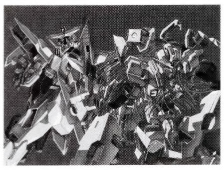

P202 上
2007年11月号
大塚健


P220 上
2008年1月号 付録カレンダー
高河ゆん


P223 下
2008年11月号 表紙
千葉道徳

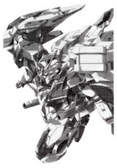

P210 - P219
2008年10月号
西井正典


P209
2008年4月号 表紙
千葉道徳、中谷誠一


P202 下
2008年1月号
高瀬健一（中村プロダクション）


P220 右下
2007年12月号
高河ゆん


P224
2008年12月号 表紙
千葉道徳

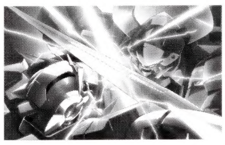

P220
2009年1月号 表紙
中谷誠一


P210
2008年7月号 別冊付録表紙
大貫健一、西井正典


P203
2008年8月号 表紙
海老川兼武


P220 左下
2009年3月号 付録カレンダー
高河ゆん


P225 上
2008年9月号
大貫健一


P221 上
2008年12月号
大塚健


P211
2007年12月号 別冊付録表紙
大貫健一


P204 - 205
2008年2月号
千葉道徳、有澤寛


P229
2009年6月号 付録ポスター
高河ゆん


P225 下
2009年2月号
米山浩平


P221 中
2008年11月号
千葉道徳、大塚健


P212
2007年10月号
大貫健一


P206
2007年11月号 表紙
千葉道徳、中谷誠一


P230 - P231
2008年6月号
高河ゆん

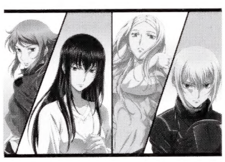

P226 上 - P227 上
2009年7月号 ピンナップ
米山浩平

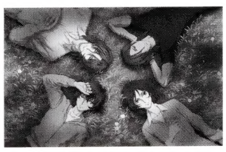

P221 下
2009年5月号
千葉道徳


P213
2008年1月号 表紙
千葉道徳


P207
2007年12月号 表紙
千葉道徳


P226 下
2009年4月号
寺岡巌


P222
2009年3月号
千葉道徳


P214 - P215
2008年6月号 ピンナップ
大貫健一


P200 上
2007年9月号
千葉道徳、中谷誠一

STAFF

ブックデザイン
名和田耕平デザイン事務所（名和田耕平　中村嘉敬）

インタビュー
石井誠　河合宏之　藤津亮太　幕田けいた　御手洗光司　宮昌太朗　山下達也

編集責任者
榎本郁子

編集チーフ
田島寛子　梶井斉

編集
三枝あすか　尾中麻由果　宮澤秀和

編集協力
ニュータイプ編集部　ガンダムエース編集部

監修協力
株式会社サンライズ

イラスト
「月刊ニュータイプ」より再録
収録イラストは、経年劣化やポジフィルムでの入稿のため、色味等が変化している部分がございます。
掲載当時の状態に近づけるため、一部デジタル処理で補正を施しておりますのでご了承ください。

機動戦士ガンダム30周年画集

天地創造

NEW GENERATION

ニュータイプ編

2009年12月24日　初版発行

発行者　井上伸一郎

発行　株式会社角川書店
〒102-8078 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 03-3238-8567（編集）

発売　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 03-3238-8521（営業）
http://www.kadokawa.co.jp

印刷・製本　大日本印刷株式会社

落丁・乱丁本は、ご面倒でも角川グループ受注センター読者係宛にお送りください。
送料は小社負担でお取り替えいたします。

ISBN978-4-04-854342-2 C0076